ретро FULL THROTTLE постер

№9(88)`2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



Review

Medieval Lords: Build, Defend, Expand
Строить, защищать, развивать (по необходимости - вешать крестьян)

Codename: PANZERS
Игра про Вторую мировую! Невероятно!

Richard Burns Rally
Хардкорный шедевр

Transport Giant
Везут же некоторым!

Chaos League
И мы съели нападающего противника

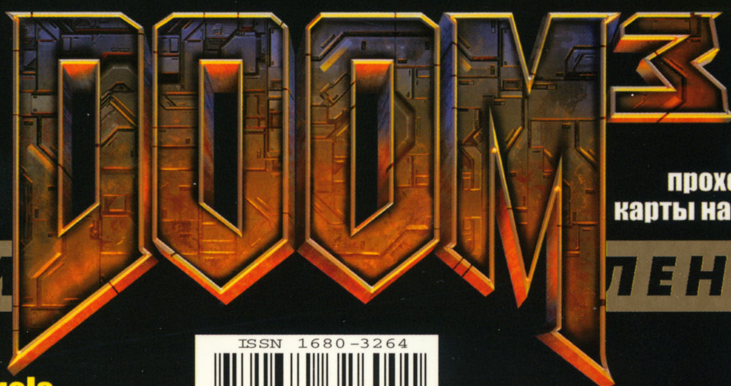
Catwoman
Это не женщина, это какая-то кошка!

D-Day
Мы не можем больше придумывать подписи к играм про Вторую мировую!

Полные клиенты бесплатных MMORPG
Furcadia
Rubies of Eventide
на DVD

Preview
Dragonshard
Dungeons & Dragons Online
Grand Theft Auto: San Andreas
Need for Speed Underground 2

25 фильмов
откуда есть пошли игры компьютерные



секреты
прохождение
карты на CD и DVD

МЫ ВЕРИМ ... ЛЕН

На DVD *демо-версии:* **Port Royale 2, Rome: Total War, Shade: Wrath of the Angels**
...и еще десяток



ISSN 1680-3264
9 771680 326001

Крестоносцы

Глобальная средневековая стратегия







ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
искусство побеждать



Уже
в продаже!





Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru



Всем привет!

Наверно, я чего-то не понимаю. В редакционную почту пришло письмо читателя (Scorpion, привет!), в котором он "... решил поделиться своими соображениями на тему "попсовости" в играх". В частности, он упомянул о том, что самое ужасное случится тогда, когда начнет работать система, опробованная российской музыкальной попсой - были бы деньги, а остальное не проблема. "... сейчас в бездну опопсения начинает скатываться отечественный БК. Последнее нововведение из этой области - ВИП значки, которые дают уйму привилегий и стоят 9000 евро".

Признаюсь, я никогда не играл в "Бойцовский Клуб". Была у нас когда-то статья об этой игре, после которой потянуло неким нездоровым душком: мне сказали, что за подобные публикации авторам начисляются местные деньги-кредиты. С тех пор при поступлении предложений о печати материалов о российских браузерных играх (или о левых шардах UO) я не ленюсь посетить соответствующие сайты и посмотреть, насколько бесплатны тамошние сыры.

Но 9000 евриков? Иначе говоря, это, к примеру, Daewoo Nexia в далеко не базовой комплектации.

На самом сайте БК упоминание о VIP-значках я не нашел. Местная библиотека тоже никак не отражает это нововведение. Также пустуют странички, на которые можно попасть по ссылкам "Лавка артефактов" или "Еврокредиты". Зато с помощью Google легко сыскался сайт, на котором полным ходом идет продажа этих самых еврокредитов. Для чего они нужны? Можно, цитирую: "обменять еврокредиты на кредиты в банке БК по курсу 1екр=10кр; приобретать артефакты, букеты и склонности у дилеров БК; покупать различные реликты (абилки) для своего клана". Тут же - странички с теми самыми артефактами и букетами. При взгляде на них так и хочется сказать: "Не верю!". Всего пара примеров: Топор Вихря стоимостью €4500 и Букет белых роз за €2500 (если брать с максимальной длительностью жизни - 25 дней). Две с половиной тысячи евро на 25 дней?

Бред какой-то, но, судя по тем же бодягам на всевозможных форумах, бред реальный. Зачем выкладывать такие деньги? Престиж, стремление что-то доказать партнерам по бизнесу или соседке по тренажеру в фитнесс-центре? Или просто банальное нежелание погружаться в продвинутые игры с чужеродной языковой средой? А здесь все просто, все понятно, все тебя знают.

Признаюсь, я знаю на собственном опыте: игры - вещь аддиктивная. Но чтобы до такой степени? Да и преимущество-превосходство, купленное за презренный металл, - оно не настоящее. Это как победа на Олимпиаде с подсуживающим судьей. Правда, зал при этом будет аплодировать Немову.

В этом номере мы опять выкладываем на DVD два клиента MMORPG: Furcadia и Rubies of Eventide. Отчасти они тоже являются бесплатными с некоторыми оговорками. При большом желании игрок может потратить баксы на приобретение дополнительных возможностей (например, стать драконом в Furcadia). Но если вы решите обходиться исключительно фриварной частью этих игр, геймплей нисколько не пострадает.

Тема этого выпуска - DOOM 3. Два ревью - два взгляда на одно и то же, но с разных позиций. Не удивлюсь, даже уверен в этом - у вас сложится собственное мнение об этой неординарной игре. В комплекте с ревьюшками мы предлагаем полное прохождение с описанием всех монстров и оружия, а также разбор консольных команд.

Что касается меня лично, то основное внимание в прошедшем месяце я уделил новому адд-ону Dark Age of Camelot - New Frontiers. Причем на этот раз я играл сразу на двух эккаунтах одновременно - с клириком-ботом. Впечатления - в материале "Ботик для Абдуллы".

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Прим. выпускающего редактора: дорогие читатели, вы часто просите напечатать фотографию сотрудников редакции. В этом номере мы решили пойти вам навстречу, смотрите страницу 207.

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 88
СЕНТЯБРЬ 2004

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Михаил Баранов
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Дмитрий Кузнецов
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound
Отдел рекламы
Александр Смирнов
Телефон: 744-6787
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:
DOOM 3

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.
Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

Игры в номере

Реклама в номере

Рождение наследника

Ждете Half-Life 2 и DOOM 3? Забудьте про них. Первый скоро уйдет на золото, а второй уже пройден. Теперь копить денежки надо для следующего Unreal Tounament, который выйдет на новом движке матерого человечища Тима Суини. Скрины выглядят аппетитно и ждать не менее трех лет. Что еще надо для фаната?

24





52

Конвейером по мечте DOOM 3

Добро пожаловать в долгожданный ад. Мерзкие твари, коварные предатели, и адская темнота уверенно берут вас под белы ручки и не отпускают до конца игры. Из нашей экскурсии вы узнаете, куда пропала древняя марсианская цивилизация и что такое куб душ, а также получете представление об оккультизме и прикладной некромантии.

Драконы наступают Dragonshard

Если получится хотя бы половина того, что запланировали разработчики, то Warcraft придется потесниться на пьедестале, – убедительные идеи дальнейшей эволюции RTS от Liquid Entertainmen выделяют Dragonshard среди других фентезийных стратегий.

86





104

Среньдевековые лыцари Medieval Lords: Build, Defend, Expand

Право первой брачной ночи - это, конечно, хорошо, но нападения на ваш замок всяких проходимцев, несчастья в вашем уделе и прочие радости высокообразованного интеллигентного землевладельца заставляют задуматься над ценой этого права.

Alien vs. Predator

Признайтесь, вы хотели узнать, кто кому накрутит хвост - Хищник Чужому, или Чужой - Хищнику. И уж как минимум хотели посмотреть на это феерическое зрелище. Моделирование процесса в компьютерной игре - не в счет. Хотя российская премьера и пройдет 10 октября, но рассказать о размере ринга и цвете трусов мы можем уже сейчас.

188



Подписка!!!
Стр. 207















Новости

Владимир ВЕСЕЛОВ, Андрей ИВАНОВ, Дмитрий КОЛГАНОВ, Юрий ПАШОЛОК, Алексей РАТУШКИН, Владимир ЧАПЛЫГИН Андрей ЩУР, Horse With No Name

Журналист "Компьютерры" оправдан

"Журналиста Коровина оправдать за отсутствием состава преступления". Эти заключительные слова судьи Симоновского районного суда г. Москвы Ирины Орешкиной были встречены овацией всех присутствовавших в зале суда на оглашении приговора по нашумевшему делу журналиста "Компьютерры".

Напомним основные вехи процесса. Заявление с просьбой возбудить уголовное дело по статье 129 ч.2 УК РФ (клевета в СМИ) на Д.Коровина поступило в правоохранительные органы в прошлом году от президента Национального агентства по защите интеллектуальной собственности (НАЗИС) и главы комитета по интеллектуальной собственности при ТПП РФ Олега Гордийко и его коллеги Виктора Лигая. Поводом для жалобы стала статья двадцатичетырехлетнего автора в "Компьютерре" от 18 ноября 2002 года под названием "Должен остаться только один". В ней Коровин изучал проблему компьютерного пиратства в России и делал предположение о том, что рынок пиратских компакт-дисков будет монополизирован. Сопоставив имеющиеся в СМИ данные, он предположил, что одной из ключевых фигур в наметившийся монополизации пиратского рынка может стать завод "Руссобит-софт". Дело в том, что, согласно сведениям, взятым Коровиным из открытой печати, этот завод по производству лазерных дисков в свое время был построен крупной пиратской фирмой "XXI век". С тех пор он оброс сетью аффилированных структур, связанных общими учредителями или руководителями (данные МРП), в числе которых фирма-правообладательница "Руссобит–М", НАЗИП (на момент написания статьи НАЗИС назывался Национальное агентство по защите интересов правообладателей), комитет при ТПП.

Зачитывая приговор, судья подчеркнула, что "обвинению не удалось доказать заведомую ложность высказываний Коровина в его статье". Вместе с тем, она отметила, что данное дело проходит, скорее, по гражданско-правовому кодексу, нежели по уголовному.

Подводя итог, можно сказать, что "дело Коровина" было, по сути, "высосано из пальца". Журналиста, чья статья,

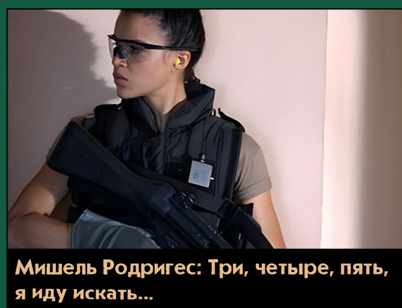
НА ГОЛУБОМ ЭКРАНЕ

Кастинг

BloodRayne сыграет Кристанна Локен



Кристанна Локен: Как сложится судьба Уве - понятия не имею, а вот я с двумя дипломами и широким кругозором...



Мишель Родригес: Три, четыре, пять, я иду искать...

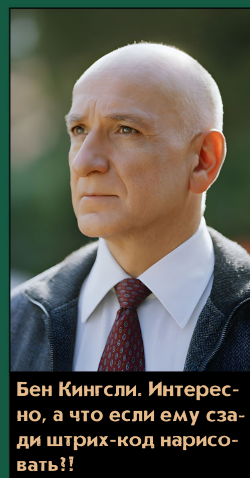


Майклу Мэдсену не впервой иметь дело со всякой нечистью

Режиссером же станет... Догадайтесь с первого раза, если еще не знаете. Правильно, Уве Болл станет режиссером. Аппетит Уве по части экранизаций видеоигр - в самом разгаре, правда, результаты оставляют желать и желать (вспомните House of the Dead, в российском прокате - "Дом мертвых"). Насколько Болл способен извлекать уроки из собственных ошибок мы узнаем вскоре: уже отснята и находится на стадии монтажа лента Alone in the Dark.

Пару слов о киностудии. Brightlight Pictures расположена в Канаде, за последние десять лет на ней было снято 50 проектов: в основном это были фильмы независимых режиссеров, а также телепередачи для канадского и международного рынка. Наиболее свежие: Last Wedding ("Последняя свадьба", открывала в 2001 году фестиваль в Торонто), The Long Weekend ("Затянувшийся уикенд"). Список "впечатляет".

Остается надеяться, что исполнительница главной роли сможет спасти положение. Кристанна Локен у нас известна по роли терминатрикс из третьей части сериала. Той самой, в которой только к старику Шварцу и к ней не было претензий. Бывшая модель, Кристанна оказалась вполне востребованной в кинобизнесе. Ее последние фильмы: Academy Boyz (2001), Panic (2001) и Kingdom in Twilight (2004).



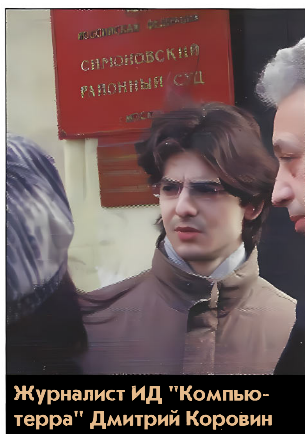
Бен Кингсли. Интересно, а что если ему сзади штрих-код нарисовать!!

По поводу утверждения девушки на главную роль Болл высказался следующим образом: "Кристанна Локен подходит великолепно. Она сильная, высокая, атлетически сложенная и сексуальная - именно такая, какой и является сама Бладрейн".

В роли главного антагониста согласился сниматься Бен Кингсли. Он известен участием в таких фильмах, как "Список Шиндлера", "Дом из песка и тумана", "Сексуальная тварь", неоднократно номинировался на премию Оскар. В BloodRayne Бен сыграет отца главной героини, короля вампиров Кагана.

Еще несколько известных актеров категории "A" оказались заняты на ролях второго плана. Это Мишель Родригес ("Форсаж", "Обитель зла"), Мэтью Дэвис (множество вспомогательных ролей, в том числе, в ослепительно-розовом фильме "Блондинка в законе") и Майкл Мэдсен ("Бешеные псы", "Особь", "Убить Билла"). Все они сыграют активистов вампироборческого тайного общества Brimstone Society, а Мэдсену досталась роль главного напарника героини.

Съемки BloodRayne стартуют в августе, для начала - в Румынии. События развиваются в XVIII веке. Героиня - получеловек-полувампир (в балканском фольклоре такое существо называют дхампиром, а в Голливуде - Блейдом), которая мечтает отомстить собственному папаше - королю вампиров Кагану за то, что он когда-то изнасиловал ее мать. По ходу дела она объединяет усилия с двумя охотниками за вампирами - Фредериком и Владимиром, которые принадлежат к обществу Brimstone Society. Задача Бладрейн - разыскать три части талисмана: глаз, сердце и ребро ее предка по вампирской линии - Белиара. Естественно, сам Каган преследует ту же цель, т.к. упомянутые мощи смогут обеспечить ему невиданное могущество с последующим тотальным порабощением всего земного шарика. – HWNN, Д.К., А.Р.


Журналист ИД "Компьютерра" Дмитрий Коровин

очевидно, задевает интересы некоторых лиц, решили подвергнуть публичной порке, причем средства для этого выбирались самые жестокие: иск не к изданию, а к автору (хотя статья писалась по заданию редакции, и в материал вносилась редакторская правка), и не по гражданской статье, а по уголовной. На демонстративность мероприятия косвенным образом указывает и сумма, в которую потерпевшие оценивают свои убытки (5000 рублей!). Кроме того, не может не вызвать удивление настойчивость сотрудников прокуратуры, которые буквально проталкивали дело в суд, при том на стадии предварительного следствия оно несколько раз закрывалось за все тем же отсутствием состава преступления. Так что судья Орешкина, досконально изучив дело (для этого была даже назначена повторная лингвистическая экспертиза), пришла к тому, с чего все и начиналось: "Коровин не имел желания оклеветать Гордийко и Лигая, а просто анализировал и сопоставлял факты". - *HWNN, по материалам сайта* ***compulenta.ru***

Вторая попытка Final Fantasy

Увидеть Тифу и...



Компания Square-Enix при поддержке Visual Works полным ходом, если можно так сказать, разрабатывает сиквел к знаменитому бестселлеру Final Fantasy VII, который многие считают лучшей игрой сериала FF. Правда, поиграть в Final Fantasy VII: Advent Children не удастся, т.к. проект выполняется в форме цифрового анимационного кино. Продолжительность фильма составит от 70 до 80 минут, он будет издан на DVD в конце этого года в Японии (а также на UMD для Sony PSP), американский релиз намечен на I квартал 2005 года. Европейское издание пока что даже в планах не прописано.

Специальная превьюшная версия FFVII:AC будет продемонстрирована в сентябре на 61 кинофестивале в Венеции в рамках нового конкурса Digitale: в этой категории будут участвовать фильмы, использующие технологические новинки, в частности - цифровые технологии. "Для нас участие в Венецианском фестивале - огромная честь, - заявил директор проекта Тетсуо Номура. - Мы постоянно работаем над цифровыми формами развлечений, сочетающими высокое искусство и новейшие технологии. Для нас очень важно стать частью мирового кинематографического сообщества благодаря участию в международном фестивале в Венеции".

Первая попытка создания цифрового анимационного фильма по FF - Final Fantasy: Spirits Within особого успеха не снискала, несмотря на совершенно потрясающие эффекты. Вполне возможно из-за того, что ее сюжет был оторван от игровых воплощений темы. На этот раз нам предстоит встретиться с теми, кого мы уже любим или ненавидим: Клаудом, Барретом, Тифой, Сепиротом... - HWNN

Старые знакомые

Комбат-3, Возвращение Смертельного



Появились новые подробности относительно очередной игровой экранизации. На этот раз речь идет о старом добром Mortal Kombat, который после первой части свалился в форменное телевизионное многосерийное безобразие. Однако некоторое время назад было решено вернуть бренду размах широкоэкранного кино и снять крупномасштабную третью часть.

Кристофер Ламберт вновь встретится с режиссером, который сделал его знаменитым



Изначально планировалось вернуть в режиссерское кресло Пола Андерсона, благодаря которому первый фильм и получился таким успешным. Но товарищ Пол установил такой потолок для своей зарплаты, до которого ответственной за съемки компании Threshold Entertainment было просто не допрыгнуть. Посему от первоначальной идеи с Андерсоном пришлось отказаться. Но устраивать себе публичное фаталити по данному поводу оказалось рановато: вместо Андерсона режиссером Mortal Kombat 3 станет Рассел Малкехи (Russell Mulcahy), который известен тем, что снял культового "Горца", а также достаточно известные "Тень" ("The Shadow") и "Настоящая Маккой" ("The Real McCoy").

Кроме того, стало известно, что в третьей части совершенно точно будут играть Кристофер "Самая-Долгоживущая-Батарейка" Ламберт, Робин "Всегда-Хотел-Сыграть-Брюса-Ли-а-Сыграл-Лю-Канга" Шу (Robin Shou) и Линден "Не-Николас-Хотя-и-Кейдж" Эшби (Linden Ashby).

И еще из хороших новостей: бюджет фильма будет гораздо больше изначально запланированных $15 млн. Съемки фильма планируется начать в Великобритании в ноябре этого года. Рабочее название фильма – Mortal Kombat: Domination. - А.Щ.

Фаркрайский Рок

Неудавшийся десантник станет курортником

Недавно стал известен актер, пробующийся на главную роль в будущем фильме по игре Far Cry. В роли Джека Карвера планирует выступить Дуэйн Джонсон, известный также под псевдонимом The Rock (под ним Дуэйн выступал в лиге WWF - американском рестлинге). Кинокарьера Дуэйна содержит уже три главные роли: в "Царе скорпионов" (2002 год), в The Rundown (2003 год, российское название "Сокровища Амазонки") и в не-

ИГРЫ, КРОВЬ И ПРЕССА

70 ножевых ран, 2 убийц, 1 Xbox



Очередная бытовуха, из которой пресса попыталась развить новую тему для наезда на видеоигры. Неудачно. Дело было в Кливленде, штат Огайо. Два брата, Майк и Олин Сантос (21 и 18 лет соответственно), были приглашены 28 июля общим знакомым Гарри Гонзалесом поиграть в Xbox.

После того, как приятели чего-то не поделили, Гонзалес получил 70 ножевых ранений, от которых скончался. Братцы ушли огородами, прихватив злосчастный Xbox и золотую цепочку.

Сейчас убийцы схвачены, каждому светит суровое наказание, не исключена смертная казнь. - HWNN

Во Флориде убито шестеро. Xbox не при чем

Произошло это в городе Делтона (штат Флорида) шестого августа. Двадцатисемилетний Трой Викторино и подговоренные им трое восемнадцатилетних подростков забили до смерти алюминиевыми бейсбольными битами и ножами шесть человек. Примерно в девяноста процентах новостей, связанных с



А вы еще говорите, что это компьютеры воспитывают агрессию...

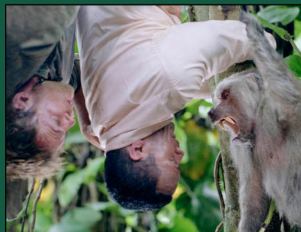
этим преступлением, сказано, что причиной убийства стала кража приставки Xbox.

На самом деле это была банальная месть уголовника. Дело в том, что незадолго до трагедии двадцатидвухлетняя Эрин Белангер выпроводила Троя из дома ее дедушки и бабушки, где тот проживал без какого-либо разрешения (дедушка и бабушка уехали отдыхать). В доме шла нонстоп-вечеринка, для разгона которой Эрин пришлось обратиться в полицию.



Трой Викторино. Остатки интеллекта надежно спрятаны за мутными глазами

После того, как полицейские выпроводили Викторино и его друзей, Эрин сложила вещи последних в коробку, туда же попала и приставка Xbox. Девушке пришлось взять коробку с этими вещами к себе домой, она собиралась отдать их Трою, но не смогла этого сделать из-за того, что последний попал 29 июля в тюрьму по обвинению в совершении уголовного преступления: он избил своего друга, который пришел напомнить ему о том, что нужно отремонтировать разбитую Троем машину. Позже Троя выпустили под залог, чем он и воспользовался для осуществления мести.



Опыт общения с дикими зверями в естественной среде их обитания у Рока уже имеется...

давно вышедшем Walking Tall ("Широко шагая"). Теперь же, если дело выгорит, Рок добавит в портфолио еще одну роль "по настоящему крутого парня". Кстати, буквально в прошлом месяце ходили слухи о приглашении Джонсона на главную роль в экранизации DOOM. Слухи эти не подтвердились.

Также о фильме известно, что продюсером его является Шон Уильямсон, специализирующийся в данный момент как раз на картинах по играм - он продюсирует экранизации BloodRayne и Alone in the Dark. И вы будете смеяться, но режиссером картины выступает Уве Болл, который также является продюсером BloodRayne и Alone in the Dark.

Обещано, что в будущем фильме постараются развить и углубить тему "Острова доктора Моро", которая явно прослеживается в сюжете Far Cry. Короче, нагонят ужаса, как пить дать, а Року придется отдуваться.

Бюджетом, правда, картина не блистает: на нее отмеряно всего $25 млн. (по меркам Голливуда это далеко не первый класс). Так что остается надеяться на красивые натурные съемки где-нибудь в Микронезии, да на харизму Дуэйна. Выход картины намечен на 2006 год. - А.Щ.

Эрин была избита настолько жестоко, что для установления ее личности не смогли использовать медицинскую карту ее дантиста. Вместе с ней погиб ее бойфренд и еще четверо друзей, работавших с Эрин в местном фастфуде Burger King. - HWNN

Доигрались?



Английские СМИ в прошлом месяце старались не отставать от заокеанских коллег, представив жертвой "компьютерного" насилия подростка по имени Стефан Пакирах. Он был убит своим знакомым, Уорреном Лебланом, который заманил его в парк, где пырнул ножом и добил молотком.

Причиной, по результатам предварительных допросов родственников убийцы и жертвы, было объявлено желание Уоррена вытворить нечто в стиле пресловутой игры Manhunt, за которой он проводил все свободное время. Британские магазины в спешном порядке сняли коробки с игрой с прилавков, Rockstar приготовилась к новым судебным искам. Все тут же вспомнили, что в некоторых странах, например, в Новой Зеландии, Manhunt была запрещена едва ли не раньше, чем отправилась в печать. На деле все оказалось не так просто. - А.Р.

От обороны к наступлению

Роджер Беннет, генеральный директор ELSPA (Британской ассоциации издателей игр) опубликовал открытое письмо министру внутренних дел Великобритании, в котором выразил озабоченность "кампанией травли компьютерных и видеоигр, развернутой некоторыми средствами массовой информации, к которой присоединился Член Парламента Кит Ваз". Поводом для этой кампании послужило как раз убийство Стефана Пакираха, которое безосновательно (по мнению Роджера Беннета) было связано с игрой Manhunt.



Весьма интересна аргументация г-на Беннета. Во-первых, игра Manhunt была издана с соблюдением всех существующих законов и имеет на коробке плашку 18+ ("Детям до восемнадцати запрещается"). Во-вторых, "многочисленные научные исследования, в том числе произведенные ведущими специалистами в данной области, не выявили связи между экранным насилием и асоциальным поведением". В-третьих, расследующая убийство Пакираха лестерширская полиция после более тщательного расследования отказалось от намерения связывать преступление с какой-либо компьютерной игрой. Ну, и в-четвертых, индустрия игр занимает важное место в экономике Великобритании и обеспечивает работой многие тысячи граждан.

В конце письма предлагается опубликовать подробный отчет о трагических событиях в Лестере, для того чтобы "ничто не мешало нам гордиться достижениями нашей индустрии электронных развлечений".

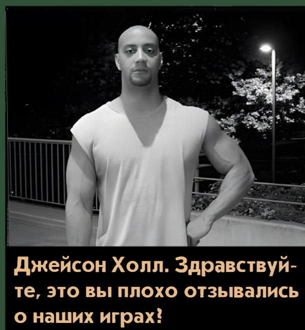
Хотя Роджер Беннет и не требует привлечь кого-либо к ответственности или запретить нападки на игры, сам факт появления данного письма свидетельствует о том, что британским издателям надоело отбивать атаки безответственных СМИ, и они решили перейти в наступление. - В.В.

ПРО ПОКУПКИ

С кем поведешься, того и купишь

Говорим Monolith, подразумеваем Warner Bros

Компания Warner Bros. приняла решение прирастить собственные ресурсы по выделке интерактивных развлечений за счет приобретения Monolith Productions (Alien vs. Predator 2, Tron 2.0, No One Lives Forever). Отныне Monolith стала составной частью Warner Bros. Interactive Entertainment, которая занимается лицензированием, принимает участие в издании игр и продюсирует мультиплеерные онлайновые игры (в том числе - The Matrix Online). Джейсон Холл, старший вице-президент Warner Bros. Interactive Entertainment, является сооснователем Monolith Productions (компания была образована в 1994 году). В Warner Bros. он попал после того, как Warner и Monolith приступили к совместной разработке The Matrix Online. В прошлом году Warner Bros. Entertainment Inc. приобрела небольшой пакет акций Monolith, а в этом воспользовалась правом акционера и заполучила контрольный пакет. Подробности сделки не сообщаются. - HWNN



Джейсон Холл. Здравствуйте, это вы плохо отзывались о наших играх!

Разведение кроликов

Hip Interactive приобрел разработчика Playboy: The Mansion

Канадский издатель Hip Interactive стал владельцем расположенной в Аризоне девелоперской студии Arush Entertainment, которая в настоящий момент готовит к релизу Playboy: The Mansion.

Исполнительный директор Hip Ариндра Синкх заявил в связи с этим, что "... способность Arush находить и лицензировать тайтлы, а также развитые связи студии внутри индустрии позволят нам расширить присутствие компании на североамериканском рынке".

А как она сыграла в "Брачных играх земных обитателей"...



Выход Playboy: The Mansion состоится одновременно в Европе и США - в ноябре, на PlayStation 2, Xbox и PC. По своей сути это новый взгляд на жанр тайкунов. Задача игрока - создать империю развлечений для взрослых. Для этого ему предстоит отгрохать знаменитый особняк основателя Playboy Хью Хефнера, в котором могут поселиться такие знаменитости, как та же Кармен Электра. И все это - с целью "популяризации позитивного отношения к сексу и личной свободе".

Отныне Hip Interactive принадлежат все права на игры, которыми прежде ведала Arush. Финансовые особенности сделки обнародованы не были. - HWNN

Crytek сбежала к EA

Разработчики Far Cry более не сотрудничают с Ubisoft

После того, как германская команда разработчиков Crytek с успехом вошла в мир разработчиков компьютерных игр благодаря своему великолепному 3D шутеру Far Cry, ее руководство приняло решение переметнуться от французского издателя Ubisoft к мировому гиганту Electronic Arts. Между ними было заключено долгосрочное соглашение, по которому Crytek будет разрабатывать некую новую серию игр, издавать которые по всему миру предстоит EA.



Сиват Йерли — самый известный турок игропрома

"Мы многое ждем от этого сотрудничества, - говорит президент Crytek Сиват Йерли. - Наши технологии и великолепные задумки вместе с поддержкой EA в разработке, маркетинге и продаже в сумме дают превосходнейшую позицию для развития компании".

Однако за Crytek остался еще небольшой должок перед Ubisoft - игра Far Cry Instincts для Xbox, которая должна выйти в первом квартале будущего года. - А.И.

Новая покупка

На ту же букву

Похоже, EA обуяло странное желание скупать фирмы на букву "C". За Crytek последовала Criterion, автор популярнейшего движка RenderWare. Председатель совета директоров и исполнительный директор EA, Ларри Пробст не скрывал радости по случаю нового приобретения. Действительно, более выгодным вложением денег, чем любимый разработчиками кроссплатформенный Ren-derWare, может быть только нацеленный на приставки нового поколения RenderWare4. Представители EA обещают, что лицензия на движок останется доступна всем желающим девелоперам. Но, если за разработчиков, пользующихся детищем Criterion, и вправду беспокоиться глупо, то за их нынешних издателей - стоит. Прежний-то владелец Criterion, компания CANON Europe сама игры не издает... - А.Р.



Дэвид Лоу-Ки, исполнительный директор Criterion Software

Отгадайте

Любимое слово на букву U?

Любимым словом на букву U, конечно же, является Unreal. Торговая марка до последнего времени принадлежала Atari (в

От обороны к наступлению - 2: слышим звон...



Стефан Пакирах

В довершении ко всему всплыл довольно интересный и, к тому же, озвученный представителем властей факт.

Таблоиды и желтая пресса раструбили о том, что Уоррен Леблан был фанатом содержащей насилие Manhunt от Rockstar с подачи матери Стефана, не имея на руках ни одного доказательства. Как заявил представитель лестерширской полиции, упомянутая игрушка была обнаружена не в комнате Леблана, а в апартаментах жертвы преступления. Силами британских СМИ трагедия обернулась фарсом. - HWNN



девичестве Infogrames), но совсем недавно пути одного из крупнейших издательств и Epic Games разошлись. И вот теперь права на игры из "нереальной" серии оказались у Midway Games. О самой Unreal пока речи не идет: под лейблом издательства планируется выпустить консольный Unreal Championship 2, а также две игры из серии Unreal Tournament (попробуем угадать - UT 2005 и UT 2006). Как известно, аппетит приходит во время еды, а потому судьба Unreal 3 должна проясниться в недалеком будущем. - Ю.П.

У LucasArts новый вице-президент

Джон Джорджеган назначен вице-президентом LucasArts. За свою 20-летнюю карьеру новоиспеченный руководитель успел потрудиться на благо таких компаний, как Sun Microsystems, Sprint, Nestle, British Airways и Chevron. В LucasArts в ведение Джона Джорджегана отойдет маркетинг трех игр: Star Wars: Battlefront, Mercenaries и Star Wars Republic Commando. – В.Ч.

Расти большой, не будь лапшой

Аналитики из DFC Intelligence в своих прогнозах указывают на неуклонный рост игровой индустрии. За пять лет стоимость рынка увеличится более чем на $10 млрд. В 2003 году цифра равнялась $23 млрд., а в 2008 она составит более $33 млрд. – В.Ч.

Новое свидание со старыми знакомыми

На форуме сайта издательства Ubisoft Entertainment в постинге одного из девелоперов проскочила информация о том, что сейчас в разработке находится четвертая часть Rayman и продолжение Beyond Good & Evil. Релиз этих игр



ФИНАНСЫ



Лицензия на игру по сериалу "Звездные врата" — один из козырей на руках JoWooD

Плюсы и минусы

Издатель JoWooD отрапортовал о своих доходах за второй квартал 2004 года. Доход компании составил $3,3 млн., что на $0,8 млн. ниже прошлогоднего показателя за аналогичный период. Всего за шесть месяцев JoWooD получила $8,9 млн. (для примера - в прошлом 2003 году за первые полгода доход составил $15 млн.). В то же время на официальном сайте компании ни слова не сказано о чистой прибыли. Зато нам спешат поведать: доля JoWooD на рынке Германии увеличилась на 1,25% и составила 6,59%. А также о том, что внутренние расходы компании сократились на 28%, и на благо фирмы трудятся уже 136 человек. JoWooD не унывает и надеется поправить свое финансовое положение за счет выпуска таких игр, как Gothic III, Spellforce II, The Guild II, Hotel Giant II and Stargate. - Д.К.

Прибыль Activision

Издательство Activision поделилось с игровой общественностью своей финансовой отчетностью по состоянию дел на 30 июня 2004 года. Доходы на одну акцию выросли с 3 до 8 центов, а чистая прибыль достигла планки в $211 млн., что значительно превышает аналогичные показатели в размере $158 млн. за прошлый год. Своим успехом компания обязана уверенным продажам Shrek 2 и Spider-Man 2, чей совокупный тираж превышает пять миллионов экземпляров. В следующем квартале Activision планирует заработать $254 млн., а в третьем и вовсе $515 млн. Спад активности намечен на четвертый квартал, который по прогнозам аналитиков принесет не более $120 млн. В следующем году успех компании должны обеспечить продолжения таких популярных тайтлов, как True Crime, Call of Duty, Spider-Man, Tony Hawk, Shrek и, внимание, Quake. – В.Ч.

Копейка к копеечке

Electronic Arts спешит похвастаться своими достижениями за первый квартал текущего финансового года, который стартовал 1 апреля, а закончился 30 июня. За это время издательство получило чистую прибыль в размере $24 млн. В прошлом году за эти же три месяца в закромах компании осело лишь $18 млн. Лучше всего геймеры покупали такие новинки, как Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, UEFA Euro 2004, сугубо приставочный продукт Fight Night 2004 и уже давно знакомый Need for Speed Underground. Исполнительный директор Ларри Пробст преисполнен хорошим настроением и с оптимизмом смотрит в ближайшее будущее: "Это будет великолепный финансовый год. Мы получили пять наград Game Critics Awards на выставке E3, что является абсолютным рекордом для любой компании, а три наших проекта удостоились платинового статуса". – В.Ч.



Игровой бизнес по-французски



Не отстает от своих именитых американских коллег французское издательство Ubisoft Entertainment. За первый квартал текущего финансового года продукция компании была распространена по всему миру на сумму €62 млн. (примерно $76 млн.). Основным источником, как и ожидалось, стал стелс-экшн Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow, чей совокупный тираж на различных платформах перевалил за отметку в 2,7 млн. проданных экземпляров. Причем с 1 апреля по 30 июня разошелся примерно один млн., а остальные коробки с игрой пришлись на июньский приставочный релиз. Дебютный проект немецкой компании Crytek Studios Far Cry остановился на 730 тыс. копий. Во втором квартале Ubisoft Entertainment ожидает понижение уровня продаж до €52-55 млн. – В.Ч.

Торг не уместен

Руководство британского издательства Eidos Interactive подтвердило факт ведения переговоров о своей скорой продаже. В прошлых выпусках новостей мы вам сообщали о том, что ряд марионеточных фирм выкупило несколько пакетов акции компании, а потом выяснилось, что за ними стоит руководство инвестиционного банка Schroders. Сейчас боссы Eidos Interactive еще не знают, кто конкретно станет их покупателем. Одни источники утверждает, что таковым будет вездесущий французский гигант Ubisoft Entertainment, а другие склоняются к иному мнению. В любом случае покупателю придется расстаться с 215 млн. британских фунтов. Стоит отметить, что сообщение о ведении переговоров вызвало бурный рост стоимости акций. Счала ценные бумаги поднялись в цене на десять процентов, а потом еще на четыре. Теперь одна акция стоит $1.11. – В.Ч.



Кому прибыль, а кому и убытки

Для THQ первый квартал текущего финансового года оказался явно неудачным. Издательство при продажах в $88 млн. понесло потери в размере $4 млн. Стоит отметить, что ровно год назад при уровне продаж в $98 млн. потери были на $400 тыс. меньше нынешнего показателя. Впрочем, руководство THQ не унывает, так как в самое ближайшее время в продажу должен отправиться флагман компании – комбатсим Full Spectrum Warrior. – В.Ч.

Паника из-за биржи



В ближайшее время акции издательства Acclaim могут быть сняты с торгов NASDAQ. Если за месяц рыночная стоимость ценных бумаг компании останется на прежнем низком уровне ($0.20 за одну штуку), то все операции с ними рискуют быть заморожены из-за несоответствия правилам биржи. На данный момент в обороте находится почти $130 млн. Для того, чтобы остаться в котировках NASDAQ, компании требуется искусственно довести их совокупную стоимость до $35 млн. ($0.28 за одну штуку) и удерживать их в таком состоянии как минимум десять дней. – В.Ч.

должен состояться до начала 2007 года. Причем последний тайтл изначально задумывался как трилогия. – В.Ч.

Из Rare ушли несколько ценных сотрудников

Из постепенно идущей ко дну британской игровой конторы Rare в свободное плавание отправилось сразу несколько ведущих разработчиков. Причиной тому послужила в корне неверная политика руководителей, которая в итоге привела к нынешнему удручающему положению дел. – В.Ч.

Показатели Atari



Продажи игр от издательства Atari в апреле, мае и июне составили $110 млн. Данная сумма ниже прошлогодних показателей почти в полтора раза. Несмотря на снижение оборотов, компания умудрилась заработать $12 млн., хотя на фоне прошлогодних достижений за аналогичный период времени ($24 млн.) эта сумма кажется чересчур скромной. Лучше всех за три месяца расходился приставочный DRIV3R и дружественный PC Unreal Tournament 2004. К концу года Atari планирует ударить по геймерскому кошельку из своих главных калибров: RollerCoaster Tycoon 3 и Sid Meier`s Pirates!, благодаря которым уровень продаж должен подскочить до $470 млн. – В.Ч.

CDV преодолевает кризис



Второй квартал для немецкого издательства CDV Software Entertainment AG выдался удачным. Прибыль компании (без учета налогов) при объеме продаж почти в €5 млн. составила €700 тыс. Данный показатель не может не радовать руководство CDV, ведь в прошлом году потери издательства оказались на уровне €10 млн. – В.Ч.

Digital Illusion на коне

Шведские девелоперы из Digital Illusion подсчитывают прибыль наравне с крупными издательскими компаниями. За три квартала нынешнего года было заработано 32 млн. шведских крон. В прошлом году за аналогичный отрезок времени набежало лишь 19 млн. Совокупный тираж всех игр семейства Battlefield перевалил за отметку в 4,1 млн. экземпляров: 1,76 млн. приходится на оригинальный Battlefield 1942, 930 тыс. на Battlefield Vietnam, а 1,1 млн. на адд-оны Road to Rome и Secret Weapons. Не стоит забывать про 850 тыс. копий RalliSport Challenge. – В.Ч.

RalliSport Challenge. Не Battlefield'ом единым жива D.I.C.E.



Пополнение

Кевин Уэстон назначен вице-президентом Eidos Interactive. Новоиспеченный руководитель займется финансовыми вопросами и операциями компании на североамериканском игровом рынке. Стоит заметить, что Уэстон неустанно трудится на благо Eidos Interactive с 1998 года. – В.Ч.



Diplomacy и Squad Leader вернутся

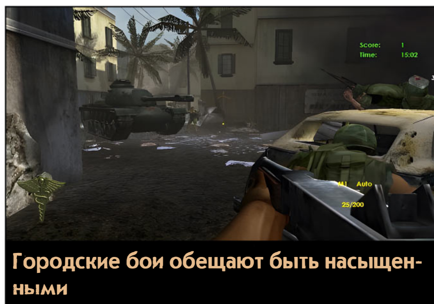
Компания Paradox Entertainment (в послужном списке находятся такие продукты, как Europa Universalis, Hearts of Iron и Crusader Kings) заполучила права на создание игр по мотивам знаменитых тайтлов Diplomacy и Squad Leader. Продолжения былых хитов разрабатываются в тесном контакте с Atari и Wizards of the Coast. – В.Ч.

О нем, родимом

Глава 3D Realms Джордж Бруссард на сайте компании запостил следующее сообщение: "У нас все в порядке. Мы давно не обновляли сайт, и поэтому люди стали спрашивать, что у нас происходит. Мы все очень заняты работой, так что не волнуйтесь, Duke все еще находится в разработке". Кто бы сомневался. – В.Ч.

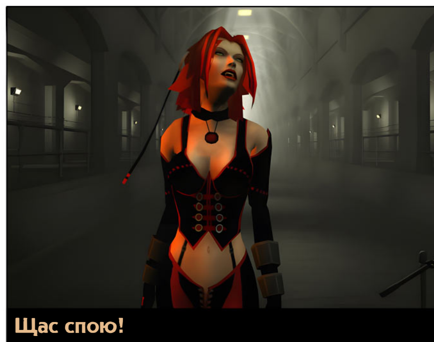
Из фэнтэзийного мира в джунгли Вьетнама

Известный по роли Сэма из "Властелина колец" актер Шон Остин примет участие в озвучке грядущего милитаристского шутера от первого лица Men of Valor: The Vietnam War от компании 2015. – В.Ч.



Городские бои обещают быть насыщенными

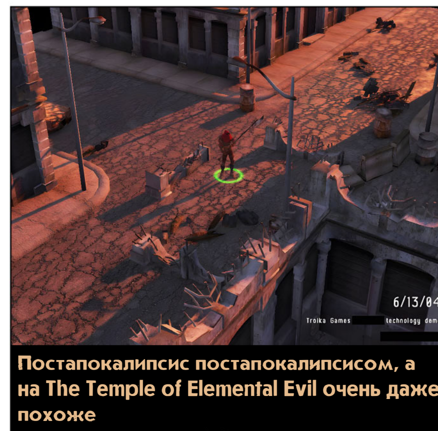
Рыжеволосая бестия любит сниматься... В клипах



Щас спою!

На сайте BloodRayne 2 разместили информацию о том, что героиня игры появится в видеоклипе группы Evanescence на композицию Every-body`s Fool, премьера которого состоится на канале MTV 18 сентября сего года. Тридцатисекундный ролик из клипа ищите на нашем диске. – В.Ч.

Плодородный пепел Fallout



Постапокалипсис постапокалипсисом, а на The Temple of Elemental Evil очень даже похоже

Компания Troika Games (костяк которой составляют люди, создававшие Fallout) разрабатывают RPG в постапокалиптическом сеттинге. Игра находится на самой ранней стадии девелопмента, ее существование пока подтверждено только парой технологических 3D-скриншотов. - HWNN

Strategy First больше не издает Techland

Как сообщил представитель компании Techland, Strategy First более не является официальным издателем их игр на территории Северной Америки. В настоящее время фирма занимается поиском нового издателя в США и Канаде. - HWNN



Планы на будущее

id Software приоткрывает завесу тайны



Генеральный директор id Software Тод Холленшид сообщил некоторые подробности о следующем проекте компании. По его словам, они не собираются переключаться на другие игровые жанры и продолжат разрабатывать horror/action игры, также никуда не денется и вид от первого лица. В то же время в ближайших планах id Software не значатся сиквелы DOOM и Quake. "Мы не хотим создавать еще один шутер наподобие DOOM 3, а попытаемся решить намного более серьезную проблему: сказать новое слово в жанре horror/action, - заявляет Тод. - DOOM и Quake являлись sci-fi шутерами. Сюжет Wolfenstein базировался на событиях Второй мировой войны (хотя там и присутствовали зомби). Теперь же мы хотим попробовать что-то новое". Также Холленшид прояснил ситуацию с выходом DOOM 3 на консолях, по его словам, игра появится на Xbox не раньше конца этого года. - Д.К.

Обратно в Азию

В 2005 году WCG пройдет в Сингапуре

Оргкомитетом популярного международного киберспортивного турнира WCG было принято решение о том, что местом проведения финала WCG 2005 станет Сингапур, столица одноименного государства.

Это почетное право досталось в нелегкой борьбе с такими конкурентами, как Тайпей (остров Тайвань), Милан и Ганновер. Соревнования будут проходить в SICEC (Suntec Singapore International Convention & Exhibition Centre), по предварительным подсчетам в турнире примут участие порядка восьмисот участников из более чем шестидесяти стран мира. - А.И.

Финал WCG 2005 пройдет здесь



Поселенцы

и стратежные виолончелисты



Игра на виолончели умиротворяет...

Games Convention 2004, проходившая в Лейпциге, порадовала весьма необычными новостями. На этот раз отличилось издательство Ubisoft, представившее на выставке целую стопку проектов, начиная с Brothers in Arms и заканчивая Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. Представители компании объявили о том, кто же будет писать музыку к The Settlers: Heritage of Kings, пятой части экономической стратегии The Settlers. Столь ответственной задачей занят финский коллектив Apocalyptica.

Для тех, кто не знаком с творчеством данной группы: Apocalyptica была образована в 1995 году четырьмя виолончелистами (недавно один из них покинул группу). Стиль группы очень необычен: финны играют на виолончелях композиции, больше свойственные тяжелому металлу (например, в их репертуаре есть кавер-версии песен группы Metallica). Несколько лет назад музыка Apocalyptica была использована в качестве саундтрека к французскому триллеру "Видок", теперь же финны добрались и до компьютерных игр. - Ю.П.

С вас 10 миллионов

THQ обнародовала стоимость покупки Relic Entertainment (разработчик Homeworld, сейчас делает Warhammer 40,000: Dawn of War). Ценное приобретение обошлась издательству в $6 млн., которые были выплачены с апреля по июнь. Еще $4 млн. будут переведены на банковский счет в течение двух ближайших лет. Весьма интересный факт - основатель Relic Entertainment Алекс Гарден в свое время потратил на создание и раскрутку компании лишь $5 тыс. – В.Ч.

Лучшие

Activision признана самым успешным издательством на территории Великобритании. Доля этой компании на английском рынке достигла рекордной отметки в 15 процентов. И вряд ли этот показатель снизится за время продажи DOOM 3. – В.Ч.

Креатив так и прет

В скором времени игры от id Software будут лучше звучать. Создатели DOOM 3 приобрели у компании Creative лицензию на использование технологии трехмерного звука EAX ADVANCED HD. Новая технология будет применяться в последующих играх id Software, не исключено, что с очередным патчем она будет добавлена и в DOOM 3. - Ю.П.

Поиграем в угадайку

Сотрудники компании ZootFly Games (разработчики Hollow, см. превью в прошлом номере) поделились информацией о том, что сейчас они приступили к созданию некоего гоночного проекта, который, цитируем: "в полной мере воспользуется одной из самых лучших спортивных лицензий на свете". Все это, конечно же, хорошо, да только название столь перспективного проекта они не сообщили. Наверное, боятся сглазить. – В.Ч.

Меняя скейт на переправе

Neversoft поглядывает в другую сторону

Neversoft удивила всех новостью о том, что она планирует выпустить на PC игру, выходящую из ряда популярной серии Tony Hawk. Результат освоения сотрудниками компании новых жанровых горизонтов обещает появиться на свет в следующем году примерно одновременно с выходом Tony Hawk`s Underground 2. Комментарии от президента Activision Publishing Рона Дорника: "Мы очень рады новой, не имеющей никакого отношения к спорту, игре, которую делает Neversoft. В свою очередь мы планируем и дальше снабжать эту компанию всем необходимым для качественной разработки игр. Сейчас ее сотрудники являются одними из ведущих разработчиков в мире и имеют в своем послужном списке шесть игр, уровень продаж которых подобрался к $800 млн.". – В.Ч.

За столько лет даже подобные трюки могут наскучить



Несчастная сиротка

Убить Resident Evil

Креативный директор Enlight Entertainment, музыкальный директор Radical Media, продюсер, дизайнер четырех игровых проектов, киносценарист, писатель. Если вы думаете, что это команда, собравшаяся делать новую игру, то вы немного ошибаетесь. Это один человек, собравшийся найти команду и сделать новую игру. Это – Американ МакГи. Да, и имейте в виду, на сайте этого человека сей внушительный список должностей предваряется скромным комментарием: "вот лишь несколько проектов, в которых я занят"
В прошлом МакГи – дизайнер уровней, программист и звукорежиссер DOOM 2, Quake и Quake 2. Ну и конечно, ведущий дизайнер American McGee's Alice (не только игры, но и коллекционных товаров) и автор сценария так и не снятого по игре фильма. Интересно, что на этот раз удумал человек и пароход?

Похоже, на новом витке дебатов о насилии в компьютерных играх МакГи удалось найти чертовски изящный выход. В его новой игре не нужно будет убивать людей. Убивать нужно будет зомби.

На первый взгляд - ничего особенного. Всевозможных кадавров в играх пруд пруди, так что впору создавать Союз жертв вудуизма. А уж сколько беспокойных покойничков приняло вторую смерть из проворных геймерских рук!.. Однако МакГи обещает, что его детище будет выделяться из многоликой толпы хорроров. Элементы survival и всяческий саспенс сброшены с парохода современности. Понятие zombie-shooter перерастает в zombie-slasher, zombie-run-down, а местами – и в zombie-burner. Объявлено соцсоревнование, брошен клич: "Сделаем самую кровавую игру в истории человечества!"

Глядя на послужной список МакГи и на, с позволения сказать, in-game концепты, уже хочется верить, что получится и "самая", и "в истории". А для закоренелых скептиков - главная новость. Соавтором сценария и концепции игры стал Джордж Ромеро, создатель классических фильмов "Рассвет мертвецов" и "Ночь живых мертвецов", человек, снимающий в жанре хоррор с 1968 года.

Сейчас над концепцией игры работают художники и дизайнеры Asylum Entertainment, студии, известной отечествен-





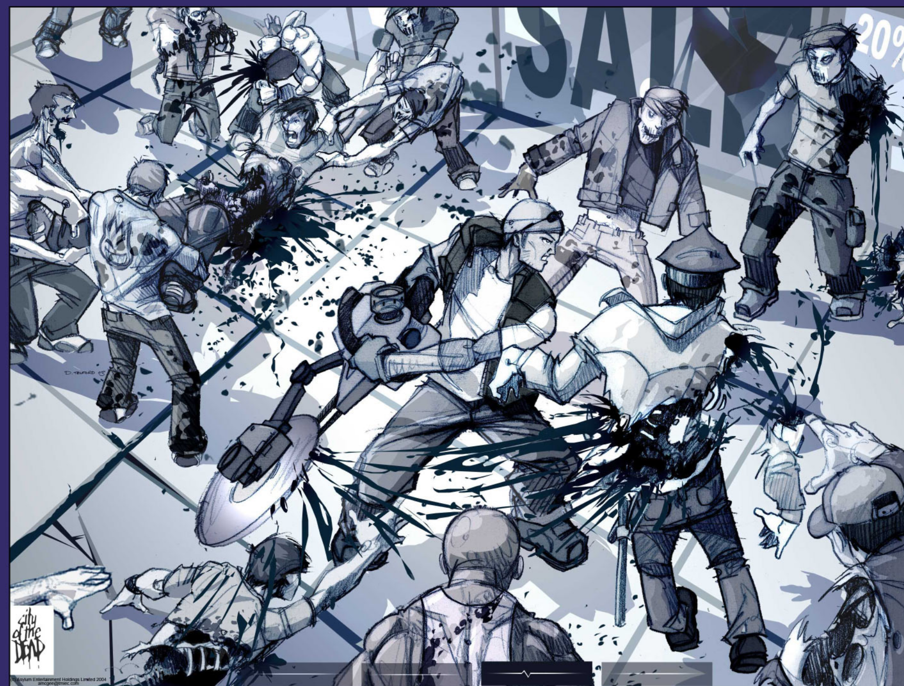
ным геймерам по таким проектам, как Deathtrap Dungeon (1998 год) и Curse: The Eye of Isis (2003 год). Обе игры сложно назвать шедеврами, но кое-какой опыт создания "экшн в багровых тонах" у британцев имеется.

Не осталась в стороне и студия MercurySteam Entertainment. Как раз сейчас МакГи в качестве продюсера издательства Enlight Entertainment курирует их проект Scrapland. Андеды у художников MercurySteam получаются просто на загляденье. Взгляните на иллюстрации. Школьница, сбежавшая с урока труда – это их работа. Так же, как и звезда вечноживого рока, и невеста, уже успевшая подарить кому-то и руку, и сердце.

Ошеломив общественность свежей идеей и приличной порцией концепт-арта, МакГи величаво удалился за горизонт. Ушел искать издателя, бросив мимоходом фразу, что, мол, предложений уже вагон и тележка, паблишеры выстраиваются в очередь, и ждать официального анонса остается совсем недолго. До заключения контракта с издательством никакой новой информации о City of the Dead публиковаться не будет. - А.Р.

Рок-н-ролл жив, а он уже нет





Физика + деньги = физика

Havok расширяет круг деятельности

Компания Havok получила от фирмы Trinity Venture Capital финансовые вливания. Поступившие деньги пойдут на разработку физического движка нового поколения. Слово президенту Havok Дэвиду О`Мире: "Наше финансовое и рыночное состояние еще никогда не было столь уверенным. Данная мобилизация капитала позволит нам всерьез задуматься о кое-каких приобретениях, причем нам не придется переживать за свой денежный баланс". Своему начальнику вторит технический директор Havok Стив Коллинз: "Мы вкладываем очень много средств в разработку программного обеспечения нового поколения. Линейка продуктов от Havok будет существенно расширена. Например, скоро появится доселе невиданный революционный физический движок и программа, которая позволит разработчикам поднять качество анимации и движения персонажей на уровень, достойный игр следующего поколения". – В.Ч.



Боссы Havok радуются новым капиталовложениям, а мы – возможности поставить еще один скрин из Half-Life 2

Кадровый вопрос

31 разработчик потерял работу в LucasArts

Компания LucasArts пошла на существенную реструктуризацию подразделения разработчиков. Это первая серьезная встряска, произошедшая с LA после того, как в мае этого года у руля встал новый президент компании - Джим Уард. "Я внимательно присмотрелся к нашему бизнесу, - сказал он, - и пришел к выводу, что если мы собираемся оставаться в нем всерьез и надолго, то потребуется провести ряд фундаментальных преобразований".



Джим Уард и Джордж Лукас

Уард назначил Питера Хирсчмана вице-президентом отдела разработки продуктов, и тому теперь предстоит руководить, как внутренними, так и внешними разработками. Хирсчман работает в LA на протяжении двух последних лет, при его участии была выпущена Secret Weapons Over Normandy и готовятся в релизу Star Wars Battlefront и Mercenaries. В LucasArts Хирсчман пришел из Electronic Arts, там он курировал девелопмент и выпуск тайтлов серии Medal of Honor. В результате реструктуризации из внутренней студии Lucas Arts был уволен 31 сотрудник. Причина: компания собирается сконцентрировать усилия на меньшем количестве продуктов. - HWNN

Дважды в одну воронку

Мы знаем, что скажет мистер Фримен

При загрузке Counter-Strike: Source в сеть Valve Steam была допущена ошибка со стороны разработчиков, и попутно с игрой туда попали все диалоги и скрипты готовящейся к выходу Half-Life 2. Пока Valve никак не комментирует данное происшествие. - Д.К.





Не все пирату варез

Малазийские власти атакуют

15 месяцев заключения - именно столько впаял неподкупный малазийский суд компьютерному пирату Чинг Син Мингу, входившему в состав известной на варезной сцене группы Fairlight. Последняя занималась взломом, копированием и последующим распространением через интернет свежайших игр для PC, PS2 и Xbox. Находящиеся в различных странах мира члены Fairlight затем скачивали игры из Сети, нарезали на CD/DVD и занимались оптовым нелегальным распространением этой продукции.

Вместе со своим братом Син Минг в этой цепочке выполнял роль "менеджера по дистрибуции в Малайзии и странах Ближнего Востока": он выкачивал из Сети игры, передавал их далее на завод и одновременно связывался с потенциальными клиентами, желающими приобрести нелегальный товар.

Но, как говорится, "с ежиком вышел прокол". 21 апреля в квартиру Син Минга нагрянули оперативники из отдела технологических преступлений и повязали "редиску". В квартире были обнаружены около 58 дистрибутивов различных новых игр под разные платформы. Был арестован и банковский счет, на котором собирались вырученные пиратством денежки.

На суде адвокат Син Минга просил скостить срок заключения, так как подсудимый не пытался противодействовать аресту и проявил всяческое содействие органам правосудия. Суд прислушался к адвокатской стороне и постановил лишить пирата свободы на срок менее полутора лет вместо обещанных двух. - А.Щ.

Как в Митино, в лучшие его дни



Прямая и явная...

Еще одна RTS от Atari

Компания Atari объявила о разработке еще одной RTS, но на этот раз не в фэнтезийном антураже, а в футуристическом. Да еще и на очень модную антитеррористическую тему. В Act of War: Direct Action, а именно так будет называться игра, мы попадем в ближайшее будущее и возглавим некое американское элитное подразделение. Этим парням и предстоит наносить добро и причинять справедливость по всему миру – начиная от Сан-Франциско и заканчивая Москвой (вот спасибо им за это). Сюжет для игры пишет известный на западе автор технотриллеров Дейл Браун. Он в свою очередь обещает захватывающую историю, в которой найдется место и для атмосферы всеобщей подозрительности, и для военных геополитических конфликтов, и для международных интриг. Что же выйдет в итоге – узнаем весной будущего года, когда и появится игра. – А.И.


Дейл Браун


Тревожное утро в Вашингтоне...


Ситуация накалялась...


... А потом стало совсем плохо

Сувенир из Арулько

Элиот, ты идиот!



Торговля сувенирными товарами по мотивам игр давно стала неотъемлемой частью индустрии. Порой среди этих самых товаров попадаются на редкость интересные экземпляры. Например, на официальном немецком сайте Jagged Alliance не стали ограничиваться размещением логотипа игры на трусах, кружках и письменных принадлежностях. Помните швейную фабрику в Драссене? Вот как раз такие футболки немцы и предлагают всем желающим по $20 за штуку. – А.Р.

Возвращение

Студия создателя Final Fantasy делает новые RPG

Хиронобу Сакагути, бывший директор сериала Final Fantasy, основал собственную студию Mist Walker, которая с апреля текущего года осуществляет разработку двух ролевых проектов.

"Мы делаем две полномасштабные ролевые игры, - заявил Сакагути. - Я вложу в них все мои знания и двадцатилетний опыт, и они станут лучшими из созданных мной игр. Mist Walker - небольшая студия, но в ней работает множество талантливых сотрудников". Сакагути отошел от разработки игр два года назад, но он полон уверенности в том, что его новая студия сможет создать продукты, способные конкурировать с играми от Square Enix, в которой он осуществлял руководство всеми проектами сериала Final Fantasy.


Хиронобу Сакагути

Человек, которого многие считают отцом FF, не сообщил пока никаких подробностей, касающихся новых RPG (даже не названа платформа), но заметил, что он останется верен собственному стилю, в котором делается сильный упор на сюжетную линию.

"Я сделаю все, чтобы вызвать слезы на глазах игроков, как это бывает во время просмотра фильмов или чтения романов", - пообещал Хиронобу. - HWNN

Atari мобилизуется

Civilization 3 на сотовых телефонах

Компания Atari предоставила права на создание мобильной версии Civilization 3 студии Com2uS, крупнейшему в Корее разработчику и дистрибьютору игровых программ для мобильных устройств. По договору Com2uS получила трехлетнее право на разработку игр для мобильных телефонов на основе популярной стратегии. Новая "Цивилизация" будет разрабатываться для всех популярных моделей сотовых телефонов и станет доступна абонентам сотовых сетей по всему миру. До этого Atari уже выпускала некоторые из своих тайтлов на мобильных телефонах, а именно: Baldur's Gate, V-Rally и некоторые классические аркады. Однако она впервые сотрудничает с азиатскими разработчиками. - Д.К.

Продукты Com2uS уже получали награды на выставках



Новый Тони

Лицензия со шрамом

Восьмидесятые, Майами, мафия. Тема оргпреступности продолжает интересовать игровые издательства. VU Games приобрела лицензию на создание компьютерной игры по мотивам классического гангстерского фильма Брайана Де Пальмы "Лицо со шрамом" (Scarface). Фильм, если кто не помнит, повествует о судьбе бедного (поначалу), но очень целеустремленного кубинского иммигранта по имени Антонио Монтана, роль которого блестяще исполнил Аль Пачино.


Скромные радости простого наркобарона

Представители Vivendi заявляют, что игру мы увидим в течение 2005 года, хотя до сих пор тайной остается не только информация о том, кто будет работать над проектом, но и точная жанровая принадлежность игры. Известно лишь, что проект будет мультиплатформенным.

Кстати, весной этого года фильм был переиздан на DVD. - А.Р.

Тачдаун

У Madden NFL день рожденья

Знаменитому сериалу Madden NFL Football исполнилось 15 лет. Недавно издательство Electronic Arts отправило в печать свой фирменный симулятор американского футбола за номером 2005 и выпустило специальный пресс-релиз, в котором была подробно описана история развития самого успешного спортивного проекта. Первенец появился на свет в 1988 году (на PC перебрался в 1989) и назывался John Madden Football. За эти годы четырнадцать эпизодов сериала разошлись тиражом свыше 35 миллионов экземпляров. Причем с каждым годом число проданных коробок с игрой неуклонно растет. Об этом наглядно свидетельствует приведенная ниже статистика:



Заглавное меню первой Madden NFL Football

- Madden NFL 1999 – 2,2 млн. экземпляров;
- Madden NFL 2000 – 3,1 млн. экз.;
- Madden NFL 2001 – 4,6 млн. экз.;
- Madden NFL 2002 – 4,8 млн. экз.;
- Madden NFL 2003 – 5,4 млн. экз.

Учитывая мощную рекламную кампанию на американском телевидении, Madden NFL 2005, скорее всего, побьет рекорд своих предшественников. – В.Ч.

За пятнадцать лет игра доросла до такого уровня



Возвращение в Невервинтер

Проект отдан старым партнерам BioWare

Atari объявила о работе над сиквелом одной из самых известных RPG последнего времени - Neverwinter Nights. Самой большой неожиданностью в этом анонсе стала фирма-разработчик. Вместо прославленной BioWare корпеть над игрой предстоит Obsidian Entertainment, основанной Фергюсом Уркхартом из ныне покойной Black Isle Studios. Ранее Фергюс и компания принимали самое деятельное участие в создании Fallout и сериалов Icewind Dale и Planescape: Torment.

Также было заявлено о сохранении ориентации NWN 2 на качественный и интересный сюжет, возможность подключения всевозможных модулей, созданных фанатами игры (для первой части их уже выделано более четырех тысяч). Кроме этого появится такая фишка, как Module Wizard, позволяющая создать кампанию по заданным параметрам (интересность ее, впрочем, представляется весьма сомнительной). В основу игры ляжет новая версия движка Aurora. О сюжете пока известно только то, что действие будет происходить, как в Невервинтере, так и в его окрестностях. Разработчики обещают "оживить" обстановку, превратив город из простой декорации в крупный портовый центр. То есть, сделав его не хуже Аткатлы из Baldur's Gate 2. Жаль только, что увидим все это мы не раньше 2006 года, на который и намечен релиз NWN 2. - А.И.

Нах Остен

Великое завоевание Азии



Electronic Arts намерена в ближайшее время существенно расширить представительство в азиатском регионе. К 2010 году боссы компании планируют довести уровень продаж продукции на территории Японии, Китая, Тайваня, Индии и Южной Кореи до $1 млрд. Стоит заметить, что сейчас по всему миру крупнейшее североамериканское издательство собирает чуть более $3 млрд., из них на страны Азии приходится лишь $168 млн. Маститые зарубежные аналитики в сфере игровой индустрии полагают, что за шесть лет увеличить объем продаж почти в шесть раз нереально. Исполнительный директор Electronic Arts Ларри Пробст придерживается совсем другого мнения и делает ставку на многочисленные игровые клубы и интернет-кафе: "Эти интернетовские игровые заведения – настоящий культурный феномен. Народ приходит в них для игры и общения и проводит за этими занятиями огромное количество времени". – В.Ч.

Поспешай медленно

Для некоторых – это краеугольный принцип



Я ж до ноября здесь замерзну...



Почти одновременно пришла информация о переносе даты релиза двух перспективных игр. Первой из них стал Medal of Honor: Pacific Assault от Electronic Arts. Теперь ее стоит ожидать только в ноябре. По официальной версии разработчикам потребовалось дополнительное время, чтобы довести игру до ума и добавить некие новые фишки. Второй жертвой переносов стала Operation Flashpoint 2. Ее выход смещен аж на весну 2006 года, так что ждать нам еще ой как долго. О каких-либо конкретных причинах подобного шага Codemasters не сообщают. - А.И.

Движок для мести

Desperados 2 выбирает Vision Game Engine

Компания Trinigy GmbH, один из мировых лидеров в области игровых 3D-движков, объявила о том, что сиквел Desperados - Wanted Dead Or Alive будет выполнен на движке Vision Game Engine.

Название нового тайтла - Desperados 2: Cooper's Revenge. Проект находится в разработке Spellbound Studios на протяжении последнего года. Как и предшественник, D2 представляет собой гремучую смесь реалтаймовой стратегии и тактики с элементами экшн. Игрок сможет выбрать между изометрией и видом от третьего лица. Обещана полная прорисовка трехмерных интерьеров зданий, причем эти интерьеры будут до определенной степени интерактивными. В частности, ожидается возможность ломать предметы во время драк, что позволит создавать сцены кинематографической насыщенности. По ходу игры нужно руководить действиями шести героев (среди них - вынесенный в название игрушки охотник за преступниками Джон Купер), каждому из которых доступно шесть уникальных умений. Во второй части появится два десятка новых приемов, среди которых есть плавание, укол снотворного и использование наручников. Ожидается множество разнообразных и атмосферных локаций - пыльные каньоны, брошенные города, индейские деревни, караваны фургонов, форты... Также обещан новый герой – индеец по имени Hawkeyes (Соколиный Глаз, то бишь).





Тот же движок, что и Lula 3D? Верится с трудом

Новая фишка: можно будет запланировать цепочку из пяти последовательных действий.

Кстати, на движке Vision Game Engine сейчас делаются такие тайтлы, как Psychotoxic, Gotcha!, Emergency 3, Back to Gaya и Lula 3D. - HWNN

Жил-был дизайнер один...

Возвращение обиженного Тоби

Тоби Гард придумал Лару Крофт.


Тоби Гард

Комментарии, в общем-то, не требуются, но на всякий случай напомним, как было дело. В 1994 году студия Core Design, в которой он работал, находилась в кризисе. Два предшествующих года оказались провальными в финансовом плане. И тогда Тоби предложил идею экшна с девушкой в главной роли. Сначала эту мысль отвергли, но Тоби продолжил разрабатывать образ героини и концепцию геймплея. Он решил, что вид будет от третьего лица, он придумал сюжетную линию.

Tomb Raider стала игрой года. Но имя Тоби всего лишь было прописано строкой в титрах. Он не получил ни славы, ни денег: все права на Лару принадлежали Core Design. В начале 1997 года, когда стартовала разработка сиквела, Тоби ушел из Core.

Как вы прекрасно знаете, после выхода последней части Tomb Raider, разработка очередной лариной игры была передана калифорнийской студии Crystal Dynamics. Тем временем Тоби сделал в основанной им студии Confounding Factory приставочную игрушку Galleon (на ее разработку ушло целых пять лет); консольные издания благожелательно отзываются о ней, но экономически Galleon оказалась провальной.

Сейчас Тоби Гард занял пост старшего дизайнера студии Crystal Dynamics, именно он будет ответственен за разработку новой части Tomb Raider. Через семь лет Лара вернулась к своему создателю. - HWNN

В поисках лицензии

THQ договорилась с Pixar

Анимационная студия Pixar и компания THQ Inc. заключили эксклюзивную договоренность о предоставлении THQ всех прав на издание игр по мотивам четырех полнометражных мультиков Pixar.

Из этих ворот вышли лучшие мультфильмы последних лет

В настоящее время THQ располагает аналогичным договором с тандемом Pixar/Disney, который был заключен в апреле 2002 года. В соответствии с ним THQ получила права на игры по трем анимационным фильмам: Finding Nemo, The Incredibles и Cars. Кроссплатформенная игра Finding Nemo была издана в 2003 году, она стала самым продаваемым бестселлером для детей и заняла пятое место по продажам среди всех игр 2003 года: по всему миру было продано свыше шести миллионов боксов.

Новая договоренность будет действовать четыре года, начиная с 2006; она касается четырех тайтлов, которые будут произведены Pixar (без какого-либо участия Disney). Оговорены релизы игр для всех существующих и перспективных консолей, PC/MAC, наладонников и беспроводных гаджетов.



"Мы в восторге от нового долговременного сотрудничества с THQ, - заявил по этому поводу Стив Джобс, председатель совета директоров и исполнительный директор Pixar. - THQ - один из ведущих паблишеров интерактивных игр, и этот творческий союз будет способствовать распространению наших любимых персонажей по всему миру". - HWNN

Зима будет атомной

Чернобыль на сладкое

В свете выхода DOOM 3 и ожидания Half-Life 2 в ближайшем будущем, компания THQ приняла неприятное для игроков (и правильное для себя) решение о переносе релиза S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Стоит ли говорить, что это один из самых ожидаемых FPS и уж точно самая ожидаемая игра, которая создается на просторах бывшего СССР. Вместо первоначально планировавшейся даты выхода в четвертом квартале этого года теперь игру стоит ждать в первом квартале года будущего. Исполнительный директор THQ, Брайан Фарреллл, прокомментировал ситуацию следующим образом: "Мы хотим, чтобы игра полностью раскрыла свой потенциал, поэтому переносим дату выхода с перегруженной выпусками блокбастеров второй половины 2004 года". - А.И.

А ты не вейся, черный ворон...



Наш ответ Pixar и DreamWorks

Новые игры по мотивам мультиков

Компания "Акелла" подписала соглашения с Эдуардом Успенским на использование персонажей серии книг про Простоквашино и с Александром Курляндским на использование персонажей книги "А вы не были на Таити?" в детских приключенческих играх. И сразу же анонсировала два проекта: "Простоквашино: В поисках клада" и "Возвращение блудного попугая". Первую разрабатывает студия Electronic Paradise на базе собственного движка. Это классический двухмерный квест, ориентированный на детей от пяти до десяти лет. Проект с рабочим названием "Свободу попугаям!" - трехмерная игра от Spector Studio по мотивам мультфильма "Возвращение блудного попугая" с главным героем - попугаем Кешей. Обе игры предположительно поступят в продажу к Новому Году. - HWNN

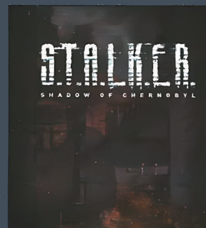
Со времен мультфильмов жизнь у Вовки с Кешей наладилась. Вон, LCD-монитор на столе стоит



Книжки из Зоны

Сталкеры без Стругацких

GSC Game World сообщила о подписании договора о сотрудничестве с российским издательским домом "Эксмо". Совместно с издательством будет выпущена серия книг, связанная с миром игры S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl. В данный момент издательство ведет переговоры с известными российскими и украинскими писателями-фантастами, потенциальными авторами серии. Кроме всего прочего, в книги будут включены лучшие с точки зрения редакции издательства рассказы, опубликованные на сайте игры в рамках литературного конкурса по игре S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl. - Ю.П.



Из-за DOOM 3

Отложена высадка в Нормандии

Задерживается еще один потенциальный хит в жанре FPS. На этот раз перенесли релиз игры Brothers in Arms от Gearbox для платформ PC и Xbox. Как и в случае со "Сталкером", релиз заявлен на первый квартал будущего года. Официальная причина, оглашенная издателем Ubisoft, звучит так: "Мы хотим выпустить игру на всех трех платформах (PC, PS2 и Xbox) одновременно". Звучит как нелепая отмазка, коей, по мнению многих аналитиков, и является. Они говорят, что настоящая причина, точно такая же, как и у "Сталкера": выход тяжеловесов DOOM 3, Half-Life 2 на PC и Halo 2 на Xbox. И это куда более вероятно. - А.И.

Похоже, дохлые коровы становятся неотъемлемой частью любой игры о Второй мировой



И там же в Лейпциге

Анонсы на Games Convention 2004

Последней новостью с выставки The Games Convention, прошедшей в городе Лейпциг, Германия, стал анонс адд-онов к двум известным играм. Это X2 - THE RETURN, продолжение X2 - THE THREAT, одного из самых успешных на европейском рынке космосимов, и Sacred Underworld, который добавит в популярную Action/RPG от Ascaron Software новую сюжетную линию и двух персонажей (гнома и суккуба). Обе игры стоит ждать не ранее февраля 2005 года.

Выставочный центр города Лейпциг



Также стало известно, что оригинальная Sacred в ближайшее время будет переиздана в версии Sacred Plus с дополнительными локациями. - А.Р.

Без ансамбля

Iron Lore Entertainment обрела издателя

THQ заключила взаимовыгодное партнерское соглашение с Iron Lore Entertainment. На основании договора первая сторона приобрела права на издание всех игр команды разработчиков, возглавляемых бывшим сотрудником Ensemble Studios Брайана Салливана, а вторая сторона в скором времени получит серьезные финансовые вливания. Плодом подобного совместного творчества должен стать пока что не анонсированный проект, представляющий собой RPG с небольшими вкраплениями элементов экшн, который больше всего напоминает смесь Diablo 2 и первой Age of Empires. Слово президенту и главному дизайнеру Iron Lore Entertainment Брайану Салливану: "Мы очень долго находились в поисках издателя, который бы воспринимал рынок игр так же, как и мы, который бы поддерживал продукт так, как его поддержка видится нам. THQ верит в высокобюджетные компьютерные игры". – В.Ч.



Ударим по шарам

Здравствуйте, вот мой кий

Создатели сериала World Championship Snooker из Blade Interactive анонсировали очередной симулятор бильярда. Главной особенностью игры должен стать новый физический движок, а также применение свежей графической технологии собственного изготовления. Кроме того, нам сулят реализовать десять непохожих друг на друга локаций (именно локаций, так как в них помимо бильярдных столов входят различные предметы интерьера). Релиз состоится 12 ноября. – В.Ч.

С татуировками на руках, а все дай ему шары покатать



Не продается?

Останутся ли Codemasters независимыми?

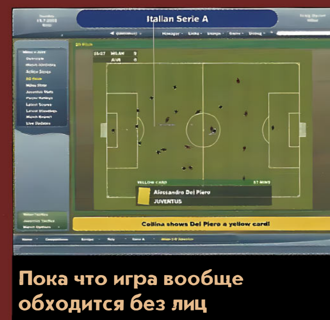
Британская компания Codemasters может стать собственностью Ubisoft Entertainment. Скорее всего, сделка состоится, если французам не удастся приобрести Eidos Interactive. Издатели Colin McRae Rally и Operation Flashpoint спешат опровергнуть появившуюся информацию: "Как и любая успешная компания, мы получаем множество предложений от заинтересованных сторон. Однако мы не выставляем себя на продажу, так что сообщения о нашей покупке Ubisoft Entertainment являются лишь слухами". Так ли это, или же англичане попросту набивают себе цену? Узнаем через парутройку месяцев. – В.Ч.



Знакомые все лица

Узнай себя в Football Manager 2005

Программисты Sports Interactive на официальном сайте компании предоставляют всем посетителям уникальную возможность поместить свое лицо в Football Manager 2005. Для этого необходимо прислать разработчикам фотографию, указать возраст, имя и любимый футбольный клуб. Единственное ограничение: вам должно быть от 18 до 22 лет. Все полученные фотографии лягут в основу виртуальной базы данных вымышленных футболистов молодежного возраста. За подробностями обращайтесь по адресу *www.sigames.com/faceinthegame*. - В.Ч.



Пока что игра вообще обходится без лиц

Квартальный план



 Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

 Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

 Премия имени Фокса Малдера откочевала в спортивный раздел. Посудите сами, демка Colin MacRae Rally вышла 24 августа, а во всех сетевых календарях в графе "релиз" значится октябрь. Но мы будем верить, что Codemasters управятся в сентябре.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Full Spectrum Warrior	THQ	14 сентября
!	Call of Duty: United Offensive	Activision, 1C	15 сентября
	Shark Tale	Activision	15 сентября
	Conflict: Vietnam	SCi	24 сентября
	Star Wars Battlefront	LucasArts	29 сентября
	ShellShock: Nam '67	Eidos	30 сентября
!	Silent Hill 4: The Room	Konami	Сентябрь
	Shadow OPS: Red Mercury	Atari	5 октября
	Tribes: Vengeance	Sierra, 1C	12 октября
	Close Combat: First To Fight	Take 2	15 октября
	Men of Valor: Vietnam	VU Games	30 октября
	Age Of Alexander	Ubisoft	1 ноября
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	8 ноября
	Lemony Snicket: A Series Of Unfortunate Events	Activision	15 ноября
	Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay	VU Games	15 ноября
	Miami Vice: The Game	Davilex	26 ноября
!	Half-Life 2	VU Games	Ноябрь
	Sonic Heroes	SEGA	Ноябрь
	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	Ноябрь
	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Ноябрь
	SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	Декабрь

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
	Chris Sawyer's Locomotion	Atari	7 сентября
!	Rome Total War	Activision, 1C	14 сентября
!	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	14 сентября
	Kohan: Kings of War	Take 2	15 сентября
	The Sims 2	Electronic Arts	Сентябрь
!	Evil Genius	VU Games	1 октября
	Civilization III: Complete Edition	Atari	5 октября
!	The Movies	Activision	5 октября
	Black & White 2	Electronic Arts	14 октября
	SuperPower 2	DreamCatcher	15 октября
	Chessmaster 10,000	Ubisoft	1 ноября
	Roller Coaster Tycoon III	Atari	2 ноября
	Axis & Allies: RTS	Atari	2 ноября
!	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	2 ноября
	Alexander	Ubisoft	5 ноября
!	Sid Meier's Pirates!	Atari	16 ноября
	Alexander The Great	Deep Silver	Ноябрь
!	Hearts of Iron 2	Paradox, 1C	Ноябрь
	Knights of Honor	EA, Новый Диск	Осень-Зима
	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Осень-Зима
	Zoo Tycoon 2	Microsoft	Осень-Зима
	Tin Soldiers: Alexander the Great	Matrix Games	Осень-Зима

SIMULATION - SPORTS

	Игра	Издатель	Когда
●	Madden NFL 2005	Electronic Arts	7 сентября
	Juiced	Acclaim	12 сентября
	Deer Hunter 2005	Atari	28 сентября
	Backyard Skater	Atari	28 сентября
!	Backyard Hockey 2005	Atari	28 сентября
	Xpand Rally	Techland, 1C	Сентябь
	NBA Live 2005	Electronic Arts	5 октября
X	Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Октябрь
	FlatOut	Empire Interactive	5 ноября
	Pool Shark 2	ZOO Digital	15 ноября
!	Richard Burns Rally	SCi, Бука	Осень
	World Championship Snooker 2004	Codemasters	Осень
!	Championship Manager 5	Eidos	Осень
	Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Осень

RPG - ADVENTURE

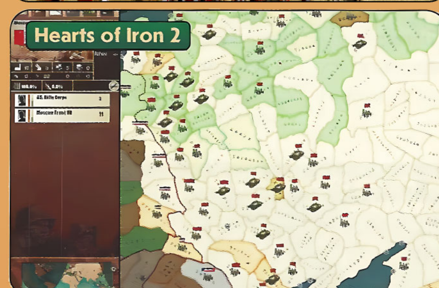
	Игра	Издатель	Когда
	Cold Case Files	Activision	14 сентября
!	Dungeon Lords	DreamCatcher, 1C	15 сентября
	Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	VU Games	1 октября
	Neverwinter Nights Platinum Edition	Atari	19 октября
	Fall: the Lsat Days of Gaya	Silver Style, Руссобит-М	Октябрь
	Spooks	BBC	Октябрь
	Myst 4: Revelation	Ubisoft	1 ноября
	CSI Miami	Ubisoft	1 ноября
	Fahrenheit	VU Games	21 ноября
!	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	Activision	Осень-Зима
	Grafan	Неизвестен	Осень-Зима
	Divine Divinity 2	CDV	Осень-Зима
!	Still Life	MC2-Microids	Осень-Зима


Full Spectrum Warrior


Shark Tale


Sonic Heroes


Alexander The Great


Hearts of Iron 2


Starsky & Hutch 2

ONLINE

The Saga of Ryzom	Tri Synergy	7 сентября
Final Fantasy XI Online: Chains of Promathia	Squaresoft	15 сентября
Auto Assault	NCsoft	1 октября
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sony Online	11 октября
Dragon Empires	Codemasters	Октябрь
! The Matrix Online	Warner	14 ноября
Ultima Online: Samurai Empire	Electronic Arts	Ноябрь
! World of Warcraft	VU Games	Ноябрь



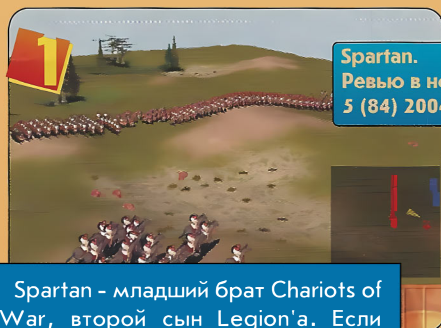
Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Транспортный олигарх	Transport Giant	Тайкун	Акелла	См. в номере	13 августа 2004
Спартанцы. Легион 3	Spartan	Стратегия	1С	6.6	24 марта 2004[1]
Галактические цивилизации	Galactic Civilizations	Стратегия	1С	9.3	Апрель 2003[2]
Братья Пилоты. Олимпиада		Аркада	1С	N/A	Мировая премьера
Космическая одиссея	Starscape	Аркада	1С	N/A	Апрель 2003
Ski Jumping 2004		Спорт	1С	5.8	12 ноября 2003[3]
Anarchy Online: Alien Invasion		MMORPG	МедиаХауз	N/A	1 сентября 2004
Postal 2: Апокалипсис	Postal 2: Apocalypse Weekend	FPS	Акелла	add-on	Мировая премьера
Летние игры. Греция 2004	Summer Games 2004	Спорт	Новый Диск	См. в номере	июль 2004
Ватерлоо	Waterloo	Wargame	Новый Диск	N/A	март 2001
Киберзона	Dronez	Action	Новый Диск	N/A	август 2001
Фабрика звезд	Fame Academy	Sims-Life	Новый Диск	6.3	ноябрь 2003[4]
Soldner: Бойцы спецназа	Soldner: Secret Wars	Комбатсим	Руссобит-М	7.0	27 мая 2004[5]

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Codename: Panzers		RTS	Акелла	Сентябрь	14 июня 2004[6]
Shellshock: Nam '67		FPS	Новый Диск	Сентябрь	Мировая премьера
The Suffering		Horror	Новый Диск	Сентябрь	10 июня 2004
FlatOut: На предельной скорости	FlatOut	Автосимулятор	Бука	Ноябрь	5 ноября 2004
Саботаж	Sabotain: Break the Rules	Action\RPG	Акелла	Осень	Мировая премьера
Космические рейнджеры 2. Доминаторы		Meta-Game	1С	Осень	Мировая премьера
The Moment of Silence		Adventure	Акелла	Осень-Зима	Мировая премьера
Простоквашино: В поисках клада		Квест	Акелла	Осень-Зима	Мировая премьера
Свободу попугаям!		Квест	Акелла	Осень-Зима	Мировая премьера



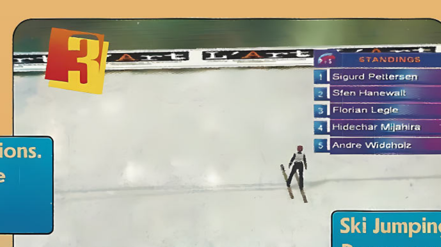
Spartan. Ревью в номере 5 (84) 2004

1. Spartan - младший брат Chariots of War, второй сын Legion'a. Если предыдущие игры были посвящены Римской империи и Древнему Востоку соответственно, то сейчас мы имеем дело с Древней Грецией: бесконечные войны городов-государств, экспансия персов с приложенными Фермопилами и финальный удар римских легионов. Огромная карта (для полной, так называемой, большой кампании; есть и другие, помельче), разбитая на территории в стиле старых Lords of the Realms: с экономической точки зрения на провинции, но с военной - на клетки.



Galactic Civilizations. Ревью в номере 5 (72) 2003

2. Игра удивительно дружественна к игроку, так что Настоящие Стратеги могут въехать в нее вообще без напряжения, ну а тем, кто только собирается влиться в наши ряды, времени на ее освоение понадобится немного. Так что, "Главстратег рекомендует"!



Ski Jumping 2004. Ревью в номере 2(81) 2004

3. Прыжки с трамплинов. Так уж повелось, что данный вид спорта в России большой популярностью не пользуется, да и наши летающие лыжники явно теряются в тени своих более мастеровитых коллег из Германии, Швейцарии, Польши, Японии, Финляндии. Где тут причина, где следствие - вопрос спорный, но именно из-за данных аспектов вряд ли рассматриваемая игра станет хитом отечественного рынка компьютерных развлечений. А зря! Творение польских разработчиков может похвастать наличием большого числа плюшек.



На дворе 2010 год. Ведущие мировые державы, вроде России или Штатов, пришли к выводу, что многочисленные военные операции последнего времени не лучшим образом отразились на их экономическом и политическом состоянии, а потому решили взять на себя благородную миссию Общепризнанных Борцов с Мировым Злом. При этом акценты и приоритеты сместились с регулярных войск на элитные подразделения.

Soldner: Secret Wars. Ревью в номере 7 (86) 2004



К сожалению, цветомузыка изрядно молотит в мозжечок, а пыльные поп-мелодии вызывают у скромного любителя Deep Purple пугающие экстремистские стремления. Тем не менее, умеренно весело. Так что если зритель любит Симс и его не воротит от "современных музыкальных достижений", то милости просим в песочницу. Нам же с лихвой хватило двадцати минут в обществе песни "Finally".

Fame Academy. Ревью в номере 1 (80) 2004



Codename: Panzers. См. ревью в номере

Владимир ЧАПЛЫГИН

Рождение наследника

Если вы способны разбогатеть благодаря таланту и трудолюбию, лучше передать своим детям не большое наследство, а хорошую наследственность.
Э. Сервус

Три года назад геймеры находились в предвкушении надвигающейся битвы между Unreal 2 и DOOM 3. Причем заочное соревнование данных шутеров от первого лица в большей своей части сводилось к первенству движков от двух самых маститых компаний: Epic Games и id Software. Впрочем, человек предполагает, а Тим Суини и Джон Кармак располагают...

Преемственность поколений вместо ожесточенной борьбы

Базирующийся на графическом ядре Unreal Warfare Unreal 2: The Awakening от Legend Entertainment предстал перед зрительским судом в феврале 2003 года, а официальной датой отправки в печать золотого мастер-диска с долгожданным DOOM 3 стало 3 августа 2004 года. За отделяющее эти две игры друг от друга время Unreal Warfare лицензировало более десятка компаний. Детище команды Кармака пока что заявлено лишь в качестве основы Quake 4 от Raven Software, выход которого намечен на вторую половину 2005 года. Нетрудно догадаться, что остальные потенциальные продукты последуют куда позднее. Не следует сбрасывать со счетов Source Engine от Valve Software. Такую реалистичную физику, как в Half-Life 2, еще надо хорошенько поискать.

Вот и получается, что столь ожидаемого поединка между движками Epic Games и id Software как такового и не было, так как они являются представителями двух разных поколений. Тим Суини уже давно завоевал рынок и со временем плавно уступит место коллеге по игровому цеху Джону Кармаку, чтобы позже вернуться на вершину уже с новым детищем. Смена поколений назначена на 2006-2007 год. Именно тогда должны появиться на свет первые игры, построенные на базе Unreal Engine 3.0.

Не забудьте одеть слюнявчик

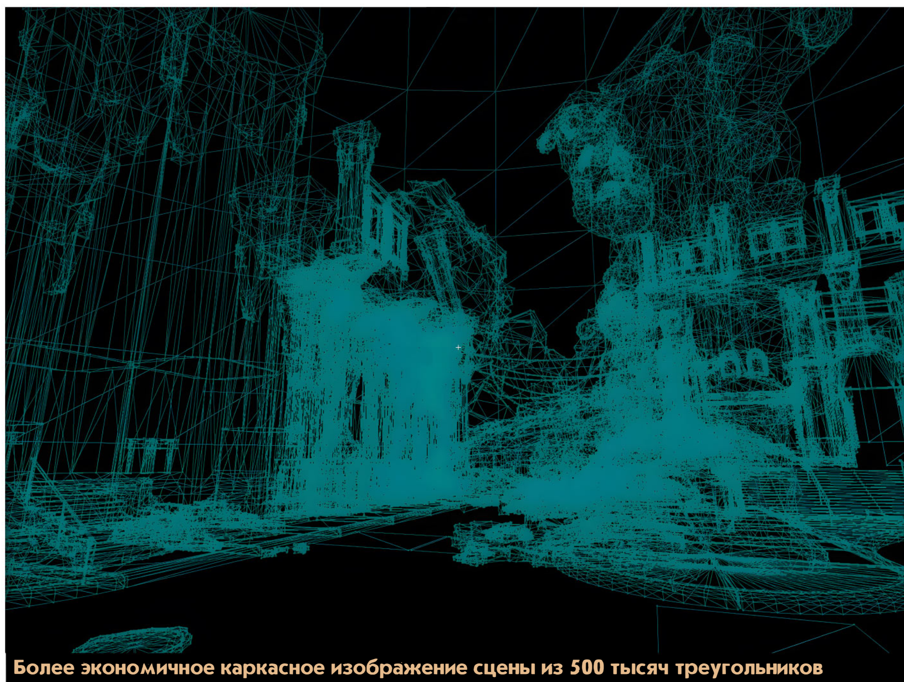
Сайт *www.unrealtechnology.com* предлагает всем посетителям ознакомиться с тактико-техническими характеристиками Unreal Engine 3.0. Текст кишмя кишит такими заумными понятиями, как теневой буфер, блендинг, динамическая тесселяция, попиксельные шейдеры, параметризированное освещение по Фонгу и занимает почти четыре печатных страницы. Навряд ли вас заинтересует скупой перевод столь специфического материала. Поэтому представляем на ваш суд выжимку самых интересных моментов из многочисленных сверхперспективных обещаний разработчиков, подкрепленную весьма убедительными скриншотами, которые наглядно демонстрируют всю мощь создаваемого графического ядра.

Визуальные особенности

Конвейер рендеринга работает с 64-битным светом расширенного ди-



В этой сцене задействовано более 10 миллионов треугольников



Более экономичное каркасное изображение сцены из 500 тысяч треугольников

намического диапазона. Линейное цветовое пространство с корректным коэффициентом контрастности посредством изменения цветовых акцентов и глубины резкости позволяет добиться безупречной картинки по части отображения различных оттенков. При этом Unreal Engine 3.0 поддерживает все современные методики попиксельного освещения и рендеринга, а также использует три отличных друг от друга передовых метода затенения. Первый предназначен для движущихся источников света. Второй для мягких теней. Третий рассчитан на обслуживание динамических и статических объектов одновременно. Например, отражений и бликов. При этом все методы затенения могут комбинироваться.

При помощи мощнейшего визуального интерфейса художники могут мастерить сколь угодно сложные шейдеры в реальном времени. Стоит отметить, что созданные на движке закрытые и открытые пространства соединяются между собой без так называемых "швов" таким образом, чтобы неподкованный по части игрового программирования человек не смог заметить многочисленных переходов.

Между прочим...

На все руки мастер

Только на Unreal Warfare могли появиться такие непохожие друг на друга игры, как Postal 2 и MTG: Battlegrounds, Rainbow Six: Raven Shield и Lineage II: Chaotic Chonicle, Thief: Deadly Shadows и America's Army. Да что тут говорить! На этом движке сделали даже Unreal II: The Awakening...

Нечеткие тени от облаков движутся по холмам, тем временем, лопасти мельниц отбрасывают на поверхность свои собственные тени

Между прочим...



Музыка в камне

Еще в прошлом тысячелетии (в 1999 году) первое поколение движка Unreal послужило для создания интерактивной энциклопедии, посвященной собору Парижской Богоматери. Пользователь мог в деталях рассмотреть интерьеры знаменитого здания и пообщаться с виртуальными двойниками известных личностей французской истории. И никаких монстров. Ни капитана королевских лучников, ни глухого звонаря-горбуна, ни даже козочки с позолоченными рожками...



Геометрически детализированная модель персонажа из 2 миллионов треугольников в 3D Studio Max

Система деформируемой земной поверхности поддерживает процедурное наложение материалов в зависимости от климатических условий. Например, трава и кустарники в долинах или же камни в горах, чьи вершины покрыты снегом. Разумеется, никуда не денутся различные объемные погодные эффекты.

Физическая модель

Реалистичная физическая система твердых тел заточена под взаимодействие героя с различными типами объектов (все материалы обладают собственными параметрами), скелетную анимацию персонажей, сложные транспортные средства и разбиваемые на части объекты. Встроенный в движок визуальный инструментарий рассчитывает ущерб от столкновений, как для неодушевленных предметов, так и для сложных моделей со скелетной анимацией. Помимо этого, в Unreal Engine 3.0 встроен редактор точной настройки и интерактивная симуляция физики.

Анимация

Навороченная скелетная анимация воспроизводится при помощи дерева объектов и обеспечивает полное управление данными, полученными от датчиков технологии motion capture. Помимо этого, существует контроль над физическими данными, связанными с динамикой твердого тела для скелетной анимации игрока или NPC, а также над отображением их реакции на ударные импульсы. Движение глаз за объектами и изменение анимации персонажа в зависимости от его уровня здоровья или усталости для Unreal Engine 3.0 в порядке вещей.



Искусственный интеллект

В движок входит многоуровневая система искусственного интеллекта, поддерживающая поиск пути, сложную навигацию по уровням, а также принятие решений в индивидуальном порядке плюс возможность действовать по команде. Помимо банального поиска пути с учетом игровых объектов вроде триггеров, дверей и лифтов, кремниевые мозги способны действовать самостоятельно по куда более сложному сценарию. Например, открывание дверей, нажатие на кнопки, обход расположившихся на пути к цели случайных препятствий и так далее. Особое внимание программисты Epic Games уделили командному искусственному интеллекту, который отвечает за коллективные действия, управление объектами и выполнение длительных по времени заданий.

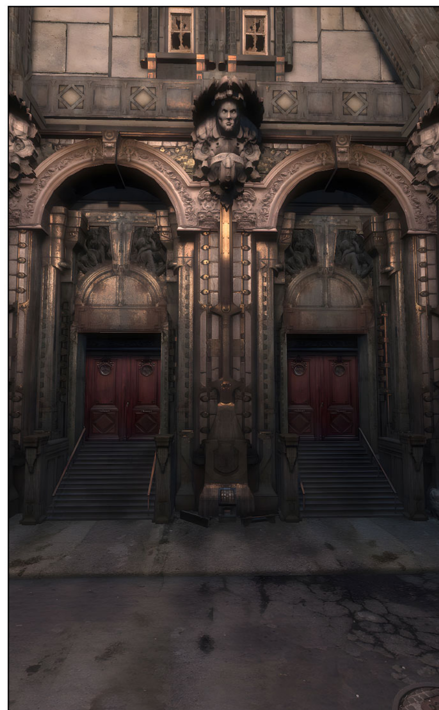
Простой в освоении визуальный инструментарий для создания скриптов позволяет дизайнерам уровней создавать сложные интерактивные сценарии, ставить перед геймером задачи определенного типа, задавать гибкую реакцию на игровые триггеры и вставлять интерактивные ролики.

Звук

Unreal Engine 3.0 распознает все основные звуковые форматы любой платформы, в том числе сертифицированный стандарт Dolby Digital 5.1 и потоковый звук на консолях. Специальный редактор Sound Tool позволяет дизайнерам осуществлять контроль над звуком, громкостью, звуковыми последовательностями, фильтрацией, модуляцией, высотой тона и так далее. Аудиопараметры обособлены от графического кода в такой степени, что дизайнеры могут контролировать любой звук, связанный с геймплеем, роликами или последовательностью анимации.

Сетевые возможности

Движок специализируется на играх по локальной сети или в интернете. Клиент-сервер поддерживает до 64 клиентов одновременно на одном сер-





Так выглядит плавный переход между разными типами освещения на одной локации

вере. Схема без выделенного сервера рассчитана на одновременную игру 16 геймеров. Помимо этого, он поддерживает сетевую игру с использованием потребителями различных операционных системам. Во время онлайновых баталий задействован весь набор фич из одиночного режима. Например, транспортные средства.

В Unreal Engine 3.0 встроен специальный браузер для поиска и опроса серверов, хранения ссылок, игрового чата, что позволяет получать на лету любые обновления, начиная от любительских карт и заканчивая бонусными миссиями и модами.

Создание персонажей и карт

Для каждого важного персонажа и его статистического образа создается две версии. Первая использует UV-координаты, отвечающие за расположение текстур, а вторая является более детализированной и содержит только геометрические данные. Стоит отметить, что оба образа обрабатываются специальным инструментарием, который генерирует первую версию персонажа, построенную на базе геометрических данных второй. Отображаемая версия состоит из 3–12 тыс. треугольников, при условии, что в кадре будет не более 5-20 видимых персонажей. Первоначальная детализированная версия строится из 1-8 миллионов треугольников. Обе версии персонажа имеют от 100 до 200 костей. Этого вполне достаточно для невероятно реалистичной анимации: разработчики отмечают, что особенно удаются лица и пальцы рук.

Сейчас движок спокойно справляется с разрешением в 2048x2048 пикселей. По прогнозам сотрудников Epic Games, в 2006 году такая производительность станет обыденностью для компьютера средней конфигурации. Если за два года столь резкого скачка не произойдет, то для этих целей в Unreal Engine 3.0 встроена функция уменьшения первоначально планируемого разрешения в 2 или в 4 раза.

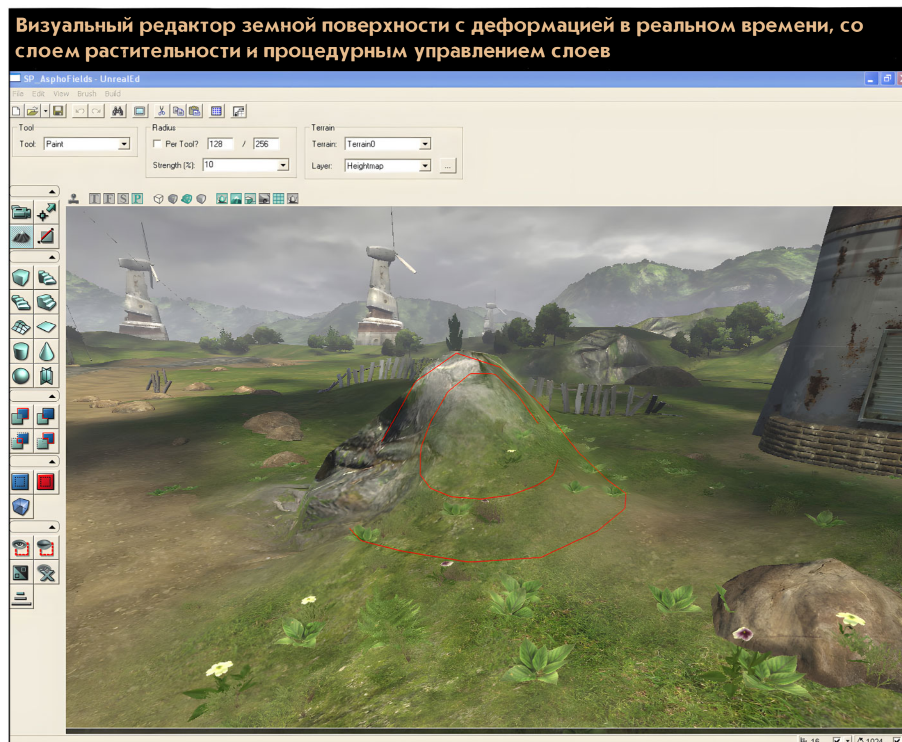
Типичное окружение состоит из 1-5 тысяч отрендеренных объектов, включая статические и скелетные образы. Сейчас самые продвинутые игры способны выдавать лишь 300-1000 видимых объектов.

Графическая технология затачивается под возможности девятого DirectX и находящихся в разработке, его более продвинутых версий. Нынешняя версия движка выдает 25-30 кадров в секунду на недавно выпущенной видеокарте GeForce 6800. По мнению Тима Суини, через пару лет столь дорогостоящая радость будет являться обязательной составной частью конфигурации рядового компьютера.

Губозакаточная машинка

Все вышеперечисленные вкусности геймеры отведают во второй половине 2006 года, а то и вовсе в далеком 2007 году. Именно на это время намечен релиз некой секретной игры от Epic Games, сюжет которой никак не связан со вселенной Unreal. Чуть позже на новый движок перейдут сериалы Unreal Tournament и America's Army.

Визуальный редактор земной поверхности с деформацией в реальном времени, со слоем растительности и процедурным управлением слоев



Между прочим...

Как заполучить Unreal Warfare

Текущее творение команды программистов пока что далеко от состояния полной боевой готовности, поэтому сейчас руководство компании предлагает приобретать у них движок Unreal Warfare. Он обойдется потенциальному покупателю в $350 тыс. при использовании технологии лишь в одном проекте. С каждым новым продуктом к первоначальной сумме прибавляется еще $50 тыс. Помимо этого, от доходов с продажи каждой игры в кассу Epic Games необходимо отчислять роялти в размере 3 процентов. Впрочем, существует другой вариант лицензирования. Покупатель отстегивает $750 тыс. плюс $100 тыс. за каждый новый продукт, но зато освобождается от роялти.



Конкурс
"Корреспондент невидимого фронта"

Журнал "Навигатор Игрового Мира" и компания Nival Interactive объявляют о начале конкурса на лучший скриншот из игры "Операция Silent Storm: Часовые"!

Конкурс проводится в трех номинациях: **"Самый смешной скриншот"**, **"Самый красивый скриншот"** и, конечно же, **"Самый брутальный скриншот"**.

Под брутальностью мы понимаем не столько лужи крови и мозгов на стенах, а стильные, необычные моменты, от которых захватывает дух и хочется сказать: "Это действительно круто". Во всем остальном мы целиком полагаемся на вашу фантазию.



Конкурсные работы должны удовлетворять следующим условиям:

- не более 3 скриншотов от одного участника;
- ФИО, почтовый адрес и телефон *(желательно)* в вашем письме;
- изображение на скриншоте должно быть *(варианты "вандалы разбили лампочки в шахте" и "белые медведи едят зефир в пургу" рассматриваться не будут)*;
- присланный на конкурс скриншот должен обладать смысловой и эстетической нагрузкой;
- возможно авторское описание скриншота *(не более двух простых предложений)*.

Да, и не забывайте указывать, в какой именно номинации вы хотите участвовать.

Фотоотчеты о диверсионных операциях направлять на адрес *konkurs@nival.com*. Срок приема скриншотов – до 5 октября. Предварительный отбор завершится 10 октября, и лучшие работы претендентов будут размещены на сайте "*Навигатора игрового мира*". Победителей определит голосование посетителей сайта.

Авторы трех лучших скриншотов в каждой номинации получат призы от Nival Interactive:
1 место – подборка игр серии "Игротека" от "Нивал" и "1С" за год + девелоперская футболка команды "Часовых";
2 место – подборка игр серии "Игротека" от "Нивал" и "1С" за полгода + футболка Silent Storm;
3 место – подборка игр серии "Игротека" от "Нивал" и "1С" за три месяца + футболка Silent Storm.

Все девять победителей, также получат полугодовую подписку на наш журнал.

Использование команд консоли при снятии скриншотов

Как получить доступ к консоли?
Для этого нужно в файле *\cfg\s3autoexec.cfg* вставить заветное слово wirbelwind. Затем проверить, есть ли в файле *\cfg\s3input.cfg* строка *bind console* '`'
Теперь в игре вы всегда можете вызвать консоль клавишей "~", которая находится рядом с "1".

Как сделать камеру с большим наклоном (чтобы можно было заглянуть своему персонажу в глаза)?
В файле *\cfg\s3autoexec.cfg* находим строки *mission_camera_limits 35 10 65 -1.35 -0.75* и *mission_camera softlimits 35 18 50 -1.4 -0.7* и меняем их на *mission_camera_limits 35 5 65 -1.35 -0.25* и *mission_camera_softlimits 35 5 65 -1.35 -0.25* соответственно.

Как сделать так, чтобы все противники были видны?
В консоли набрать *cheat_showall 1*

Как включить режим камеры от первого лица?
В консоли набрать *cameramone FPS*, чтобы вернуть обычную камеру - *cameramode 0*

Как убрать интерфейс?
Проверяем, есть ли в файле *\cfg\s3input.cfg* строки *bind hideinterface 'LCTRL' + 'I'* и *bind hideinterface 'RCTRL' + 'I'*. Если нет, то добавляем их – теперь в игре при нажатии "*Ctrl*" и "*I*" весь интерфейс будет убираться с экрана.





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

DOOM 3

Конвейером по мечте

Кшаду

Вдруг откуда-то летит
маленький комарик,
А в руке его горит
маленький фонарик.
Корней Чуковский



★ Жанр FPS ★ Издатель Activision, 1C ★ Разработчик id Software
★ Рекомендуется Pentium 4/Athlon XP 2.8 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (256), Win 2000/XP ★ Сайт www.doom3.com

Избитые истины, проторенные дороги... Правда, повторенная миллион раз, может вызвать аллергию, но все равно останется правдой. Джон Кармак — гений. Человек, который не просто создал жанр шутера или спровоцировал гонку перманентного компьютерного апгрейда. Это... да нет, конечно, не пустяки, но все же деяния, вряд ли дающие право на прижизненный памятник. Кармак же свой заслужил давно. Он его, пожалуй, уже и построил. Тот самый, нерукотворный, с незарастающей тропой и головой, уходящей в стратосферу. Созданные им "Думы" и "Кваки" заложили фундамент (первый подвал?) новой культуры, ныне ставшей родным домом для многих миллионов. И то ли еще будет.

Поэтому нет ничего удивительного в том, что каждое очередное произведение игрового зодчества, сходящее со стапелей id Software, неизменно приковывает к себе внимание размером с приличный голливудский блокбастер. Однако природа человеческой любви коварна, и пребывание в ее водах чревато весьма неприятными сюрпризами. Не счесть прекрасных "титаников", обретших последнюю пристань в глубинах народного забвения, столкнувшись по пути к сердцам будущих почитателей с айсбергами ледяного равнодушия. Детища Кармака сию печальную участь пока неизменно избегали. Но не промахнулся ли Акелла на этот раз?

Человек второй свежести. Blur по краям является следствием эффекта "озверина"



Утро "думера"

Не мне вам рассказывать о том, как вы ждали третий DOOM. Как встречали восторженными воплями каждый новый скриншот и дружно негодовали по поводу очередного переноса релиза. Как верили, надеялись, прогнозировали, спорили, ругались и снова верили... Вполне возможно, третье "думоожидание" коснулось вас куда в большей степени, чем вашего покорного.

И все равно встреча оказалась неожиданной. Просто однажды проснувшись около полудня, вы, как водится, потянулись и сладко зевнули, потом бодро соскочили с кровати (дивана?), прошлись разминочным "распрыгом" до ванной, по пути завернув туда, куда никак невозможно было не завернуть, почистили зубы, ополоснули лицо, стрейфджампнулись назад, с коротким недолетом, чтобы прямо в кресло, еще в прыжке нажали кнопку на системном блоке, вылезли в Сеть... И вдруг обнаружили, что ОН успел не только выйти,



Коммунальные службы и в будущем не сильно изменятся

но даже появиться в продаже! И какие-то гады уже целую вечность нечленораздельно флеймят на форумах, пытаясь уместить в жалкие слова и фразы бездонный океан чувств и эмоций, банально называемый счастьем.

Дальнейшее вспоминается с небольшими замутнениями в области слегка потерянного сознания. Вы куда-то бежали, кого-то спрашивали, что-то хватали дрожащими руками (оказалось - всего-то три диска!) и снова бежали. "Сидюк"... привод... Нет, этот долбанный install когда-нибудь доведет до делирия! Заставка... опции... О, боже, да черт же с ними!.. ЙЕЕЕЕССС!!!

Системный шок — это по-нашему?

Union Aerospace Corporation – даже не трансконтинентальный, а транспланетный монстр. Новое время рождает новых чудовищ. Есть ли жизнь на Марсе, нет ли жизни на Марсе – кого это, в сущности, интересует? На Красной планете есть все необходимое, чтобы делать деньги. Иное – от лукавого. И оно, разумеется, не заставит себя ждать. Но чуть позже, до поры до времени скрываясь в тени человеческой жадности и глупости.

Наверняка кто-нибудь из читающих эту статью помнит бесподобную и ни с чем не сравнимую action/RPG System Shock 2. Помнит, как на протяжении всей игры перед нами раскрывалась история произошедшей трагедии. Через электронные письма, аудиозаписи и голограммы, оставленные людьми, отча-

Никого время не щадит, вот и наши какодемоны стали похожи на осьминогов из Duke Nukem 3D



Один-два противника одновременно, больше - редкость




И весь день затем с дозором Кремль он обводит взором, кто сачкует или спит, и царю все говорит

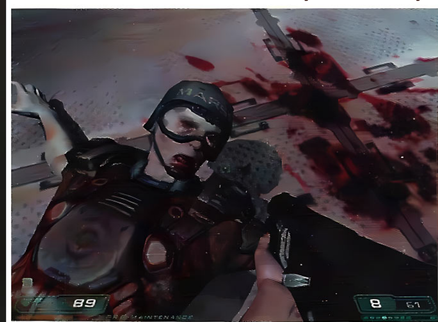

PDA опасны для вашего здоровья! По статистике большинство владельцев последней версии наладонников погибло ужасной смертью! Этот еще неплохо выглядит

янно пытающимися избежать неизбежного. И неизменно терпящими неудачу. Уже мертвые на момент получения героем их посланий, они столь страстно и яростно хотели жить, что казались от этого гораздо более живыми и настоящими, чем бесстрастный супермен-протагонист, бывший, в принципе, бессмертнее любого из бессмертных.

Тем же приемом воспользовались сценаристы id Software. И технически все выполнили безупречно. Мы вновь исправно подбираем PDA (Personal Data Assistant – персональный мини-компьютер, исполняющий роль путеводной звезды и подхалтуривающий доставкой посланий с того света) с письмами и аудиологами когда-то-живых и узнаем из них о том, как все начиналось. Не хватает разве что голограмм. Очень не хватает. Но что вы хотели от шутера...

Прекрасно выдержанная стилистика сообщений, отлично подобранные голоса актеров... Они без надрыва и истерик, буднично и даже скучно свидетельствуют о надвигавшейся на исследовательский центр UAC катастрофе. Правда, впрочем, оказывается столь невероятной, что вам даже становится немного жаль этих виртуальных людишек. У них не было практически ни единого шанса.

Зачистив уровень и посмотрев в эти потухшие чужие глаза, невольно задаешься вопросом, может, мы не такие уж и разные! Жаль только, ответить уже некому



Хотя, пожалуй, могли бы проявить и больше бдительности... Разгребать же завалы нагроможденных кем-то проблем как всегда протагонисту, который вообще ни при чем, ибо прибыл всего несколько часов назад на смену сгинувшему морпеху.

Постепенно замечаете и связанную с "записками мертвецов" несуразность. Да, их жаль, но жалость эта... Она ведь и в самом деле какая-то слишком легкая, с налетом высокомерия, а то и презрительности. Вы находите очередной PDA, вокруг – разбросанные "запчасти" человеческого тела, кровища... Сдерживая зевоту, вызываете "электронного ассистента", равнодушно пробегаете глазами по текстам писем, вслушиваетесь в монолог... Ага, назвал код. Хорошо бы аптечек и батарей к "плазме". Да, парень, ты и впрямь погиб не зря. Извини, веника с совком не захватил, а то прибрал бы тут за тобой. Ладно, не скучай... Но это будет потом. А поначалу...

Фонарем под глаз

Вау! Да чтоб меня распотрошило на аминокислоты машинкой для стрижки овец! Джонни, чувак, что ты сделал с моею "крышей"! Умоляю, верни ее на место! Я и так твой раб до самого геймовера!.. О, этот свет! Вы где-нибудь видели такой свет!? Послушайте, идите в задницу со своим "Анрылом"!.. А тени, посмотрите на эти тени! Они же ласкают эрогенные зоны, словно пальчики тайской массажистки! Мамочка моя, да я сейчас... прямо в кресле! Ооооо!

Картинка нахлобучивает подобно овердозе фантастического сна, оказавшегося вдруг явью. Вы целиком, до последней молекулы ДНК погружаетесь в атмосферу (только я вас умоляю, обязательно дождитесь хотя бы сумерек и потушите весь свет, всенепременнейше!) игры, туда, где не остается ни единого отблеска унылых реалий заоконных будней. Только Марс, тесные коридоры UAC, декорированные футуристическо-

Смотри-ка, у нас в DOOM`е завелась говорящая голова!




Шеть ш-штоматологий... Но-омер наш еди-ин...


Мои, мои патрончики! Никому этот шкафчик не отдам

го дизайна текстурами, обволакивающий зрение полумрак, совершенно, впрочем, не препятствующий пиршеству визуальных эффектов, обрывки диалогов, гул вентиляции, шум работающих компьютеров да иные звуки, коим надлежит сопровождать обыденную жизнь марсианской станции... И ожидание, ну когда же начнется МЯСО! Уж вы-то знаете, что трудовая идиллия просто не может длиться слишком долго. Ведь это же DOOM!

Однако очень скоро до вас доходит, что банального мяса не получается. Слишком много растворено в игровой атмосфере жути. Нет, это все же не DOOM, а натуральная Half-Life, изрядно приправленная "Умолкшим Холмом"! Напряжение постепенно конденсируется каплями пота на спине, немеют пальцы, судорожно вцепившиеся в мышь, а несчастный "грызун"... кажется, ему просто не хватает воздуха, чтобы издать протестующий писк! Темно, как в анусе у афроамериканца. Слава богу, имеется фонарик! О, друг мой фонарь, какое счастье, что... ААА!

Вас подбрасывает с кресла на полметра вверх, в то время как по ту сторону экрана героический морпех отчаянно хлещет единственным источником света по чьей-то едва различимой роже. Но сзади уже навалилась гурьбой какая-то нечисть, экран монитора краснеет, из колонок несутся предсмертные вопли протагониста... Пора, однако, загружать "сохраненку". И впредь быть осторожнее.

Урок идет впрок. Чем дальше, тем лучше и лучше. К десятому разу расслабляются пальцы, к двадцатому высыхает спина, к сотому вы более не сидите в кресле, а лежите в нем, к тысячному... К тысячному, знаете ли, у кого как. У некоторых до тысячного игра попросту не доживает, загибаясь от смертельного "анинстолла". И не судите их слишком строго. Они истинные "думеры", у каждого на счету десятки распиленных на джибсы и сотни расстрелянных в фарш, они тоже молились на и верили в. Но однообразие утомляет. Сильнее, чем нотации зануды-шефа или часовая тренировка с двухпудовой гирей. Увы, как ни прискорбно, но геймплей третьего "Дума" напоминает конвейер. Бесконечный, скучный, изматывающий. Не получилось ни System Shock, ни Half-Life, ни Silent Hill, ни, тем более, DOOM.

Ускользающий в темноте

Диагноз неудачи лежит на поверхности. В игре слишком много тьмы. Той самой, о которой говорят "хоть глаза выколи". И сей недуг не поддается никакому лечению. Ни интерфейсными настройками, ни консольными командами, ни заветным фонариком. Последний вообще является главным оружием "Думы третьего созыва". Без него не спасает даже стрелковая подготовка профессионального "квакера", ибо в стрельбе наугад фортуна неизменно являет вам свой классический, рассеченный на две половины овал. Однако у этого "супероружия" имеется два существенных недостатка: низкая убойная сила и невозможность одновременного использования с более мощными "коллегами".

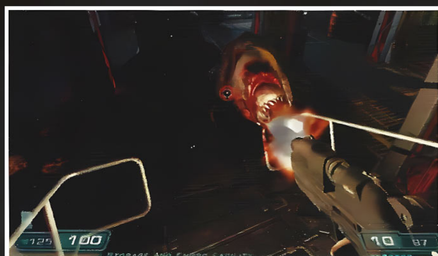
По той же причине не блещут фраги, поскольку нобелевский интеллект им, в общем-то, совершенно без надобности. Да, если честно, им вообще все без надобности: тактика, внешний вид, полигонистые телеса и морды. Ведь не видно же ни черта! Спрятался за ящик, подка-

Этот зомби с щитом наивно полагает, что противник ему попался благородный и по ногам стрелять не будет. Если успею, расскажу ему, что сами мы из пролетариев

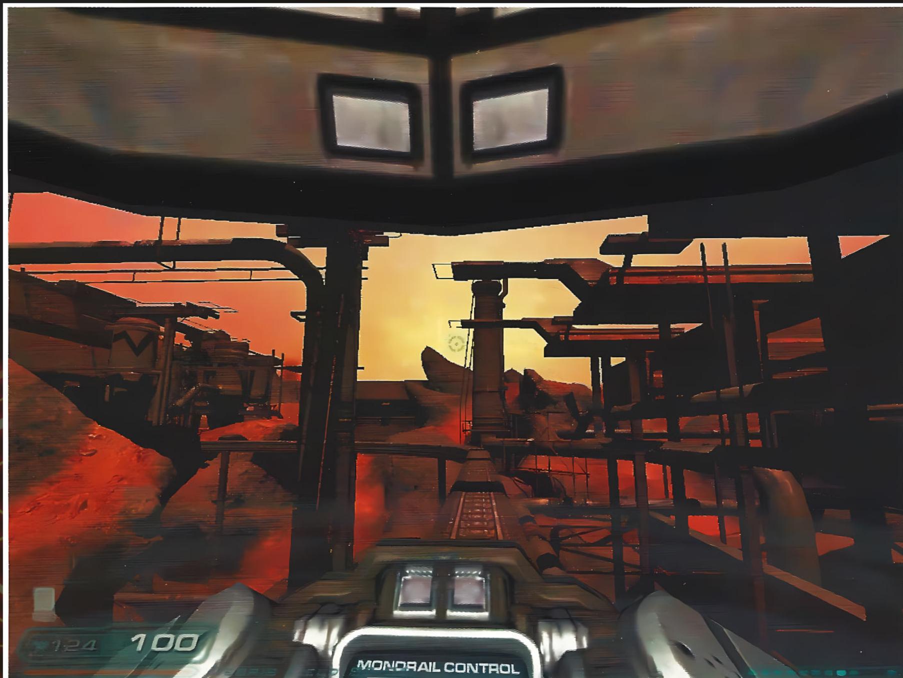


Вы посмотрите, какую добрую, милую и очень грустную зверушку я обнаружил на Марсе! А если бы не было шотгана, она бы стала злой, ужасной и кусачей





Пинки - глупая скотина: прыгает, суетится, а на площадку лифта забраться не может



Посетите марсианскую военную базу. Отличное оружие, жуткие монстры, а наши монорельсовые дороги гораздо лучше, чем у конкурентов из Блэк Месы

раулил за дверью, материализовался за спиной, выскочил из ниши в стене, полу или потолке… И рви, кусай, дери, мечи огонь, стреляй ракетами. Авось да. Не в этот, так в следующий. С повышением сложности игры монстры здоровеют, наносят больше урона, уменьшается (для нас с вами) количество разбросанных по уровням аптечек и боеприпасов… А где же сила, ум, характеры, в конце-то концов!? Угу, это вы точно заметили.

Арсенал в сравнении с первыми двумя частями не претерпел никаких изменений (не считать же таковыми отсутствие двустволки и появление фонарика). Из пистолета, ежели в голову, то весьма неплохо против зомби или "перевербованных" командос. Дробовик в упор – почти всегда оружие победы. Пистолет-пулемет (machine gun) и опять же в голову – просто песня, а еще он хорош против небольших, скоростных и тем особенно противных. Гранаты - для экспериментов, чтобы хоть чуть-чуть себя повеселить. Пулемет (chain-gun) и плазмоган эффективны в любых ситуациях, вот только с патронами частенько беда. Ракетомет и на Марсе ракетомет. Бензопила… Мда, бензопила, пожалуй, пилит. Чик-вжик - примерно так. Словом, хороший арсенал, правильный, наверняка где-нибудь да пригодится.

Если вы обратили внимание на упоминание голов, то таки да. Модели в нынешнем своем состоянии утратили монолитность, и плазма в "бубен" совсем не то же самое, что плазма в тушку, а изрядно пренеприятнее. Зато когда в "бубен", промахнуться легче! Смотришь, знаете ли, любуешься и слагаешь песни… Как-нибудь спою. Коли справку принесете, что с сердцем все в порядке.

По свидетельству профессионалов, с физикой движений практически никаких изменений не произошло. Сохранились "стрейфджампы" и "распрыги", и еще очень неплохо скачется вверх с поднимающихся лифтов. Мультиплеер, со слов все тех же "профи", прибили гвоздями, вкось и вкривь, лишь бы было. Темно, опять темно и снова темно, сетевой код крив, дизайн карт отвратителен, баланс оружия ужасен: берешь rocket launcher или chaingun и решаешь все проблемы. Единственная надежда на добрых молодцев-модеров, уже, кстати, додумавшихся привинтить фонарик к автомату. Теперь бы еще шлем, как у шахтеров…

И уж совершенно достойно всякого линчевания почти тотальное отсутствие интерактивности во взаимоотношениях с внешней средой. Взрывающиеся бочки и двигающиеся коробки – вот максимум, на который хватило разработчиков. Нельзя крушить не то, что двери или стены, но даже ни единого стола или окошка не разбить стрельбой в упор из ракетомета! Честное слово, какой-то концептуальный каменный век!

Возможно кто-нибудь…

И от этих многочисленных ударов мечта разбилась вдребезги. Ее осколки рассыпались по полу разноцветным калейдоскопом, красивые, яркие… и безжизненные. Пожалуй, их можно смести в кучу, наверное, попытаться склеить, быть может, что-то даже и получится. Только будет это уже совсем другая мечта. Какой-нибудь DOOM 3.5. Или DOOM-Whatsoever-Else. С третьим же, увы, случилась незадача. Обидно. Досадно. И черт с ним.

Н

Фыв-фыв-фыв, что на языке демонов значит: ПАМАГИТЕ!



PERSONAL DATA ASSISTANT
UAC-ID 134981

EMAIL INBOX OF RIFLE

FROM	SUBJECT	DATE
I.Boyko	Are you crazy?	11-13-2145
UAC Security	RE: Request Security	11-14-2145

ARE YOU CRAZY?

Privet.
Pomnish, kak v 2004 godu ti hotel postavit' DOOM3 takoy reyting?

Igrovoy interes: 6
Grafika: 10
Zvuk i muzika: 9
Dizayn: 9
Tzennost' dlya janra: 7
Itogo: 7.6

Vot teper' ob'yasni eto impam!

DOOM 3



Сэр, я не могу его вырубить!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Мы так любим критиковать, что теряем способность глубоко чувствовать поистине прекрасные творения.
Ж. Лабрюйер

Ну как, отошли уже от предыдущих четырех страниц? Да, люди, которым не понравился DOOM 3, они действительно существуют. И некоторые из них даже работают у нас в издании. (При этом они долгие годы притворялись совершенно нормальными безответственными сотрудниками!) Более того, таких людей много. Поэтому, когда вы будете рассказывать кому-то из своих знакомых: "Я играл в DOOM 3! Там пылевые бури, как во "Вспомнить все"! Там марсианская база, полная монстров! И еще я держал в руках БФГу и всех убил! Я сидел на троне из сотни дохлых чертей, и Кибердемон вылизывал мои берцы!", приготовьтесь к тому, что можете услышать в ответ: "Но ведь DOOM он такой... Такой темный".

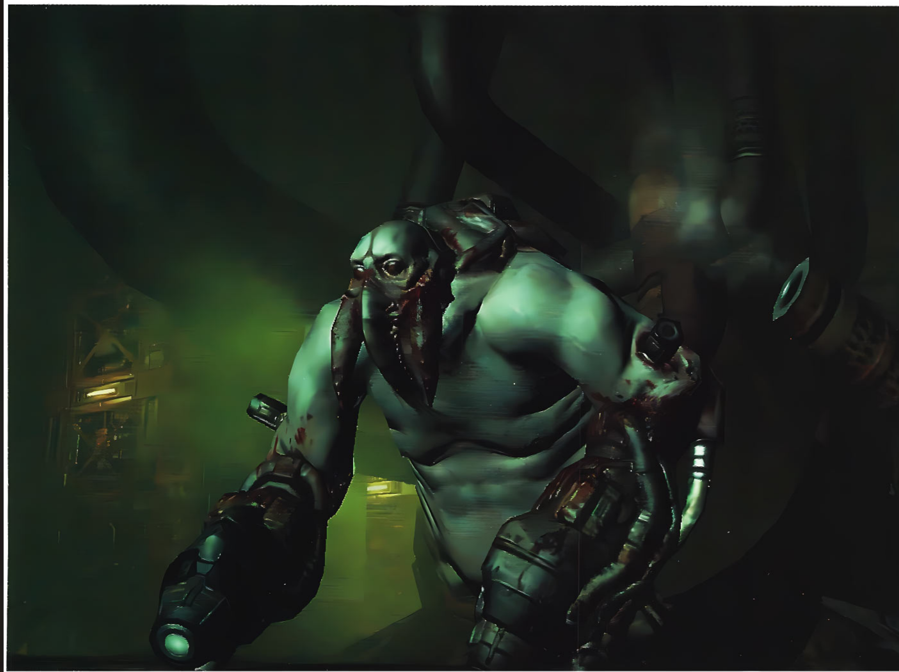


Аутотренинг: это оно просто так в пентаграмме лежит, я возьму, и мне ничего за это не будет

Большой и красивый сюжет DOOM 3 (с видеовставками!) рассказывает про важного ученого, Малколма Бетругера, который должен был тратить деньги компании UAC на разработку новых видов топлива и опыты по телепортации, а вместо этого взял да и построил портал в ад. Ладно бы еще дачу в Подмосковье. А портал в ад - это уж совсем недопустимо. Рабочих, опять же, недочет, отправляют с Земли на марсианскую базу десять, возвращается - семь с половиной. Разбираться в том, что на Марсе творится, прилетают консультант Элиот Сван и его телохранитель, бывший спецназовец Джек Кемпбелл. За ними следом из космического корабля скромно появляется наш герой.

Уже на первых минутах игры складывается ощущение, что мы - практически никто, и большой красивый сюжет DOOM 3 - он вообще не про нас. Консультант Элиот Сван и его телохранитель - вот по-настоящему важные люди, у них есть цель, они идут убивать Бетругера и составлять отчет для совета директоров UAC. А мы - так. Мы здесь вообще чуть ли не случайно, у нас первый день на работе. Простой винтик системы, охранник-солдафон, которого не прозомбировали, наверное, потому что не нашли мозг. Именно такой должен погибнуть где-нибудь на заднем плане, чтобы придать немного трагизма очередной заставке на движке. Только вот очень уж этому винтику хочется жить.

Кто тут меня ктулхой назвал!!



"Игра быстро приедается"

Нас просто берут и засовывают головой в ад. Но марсианская база, захваченная монстрами, выглядит именно как марсианская база, захваченная монстрами. Твари, которые теперь бродят по узким коридорам, подходят к факту существования десантника потребительски и рассматривают его исключительно с точки зрения вкусовых качеств. А те несколько людей, что еще живы... Не ждите, что они возьмут пистолет и прикроют вам спину. Чертовы интеллигенты. Но базу строили для военных, поэтому большой сложности быть не должно. Жмите на все кнопки подряд. Вы и сами во всем легко разберетесь, а об оставшемся позаботится шестиствольный пулемет.

Единственная серьезная ошибка, которую вы можете допустить и этим капитально испортить себе игру, - начать DOOM на уровне сложности Marine, в результате большинство монстров падут бесславной смертью от автомата, а к адским рыцарям вы завалитесь, задорно помахивая до краев заряженной БФГой. Поэтому начинайте играть сразу





Па-а-ап, купи!

на сложности Veteran: такой прожженный труженик плазмы и шотгана, как и любой наш читатель, заслуживает достойных рядовых противников и по-настоящему зверских боссов.

Игра будет держать вас в напряжении, и еще спасибо скажете разработчикам за те немногие передышки, когда рядом с вами будет бродить верный четырехлапый робот-пулеметчик.

"Похожа на Half-Life"

Очень, очень органичный и качественный мир игры - это единое монолитное целое. Весь модельный ряд, оружие, монстры, даже микроскопы на полочке в лаборатории выглядят стильно, ничто не выбивается из общего ряда, никто не скажет, что это делал один человек, а это - другой. Все выполнено на очень качественном, добротном уровне.

При этом игру постоянно сравнивают с Half-Life, не иначе - сказывается наличие монорельсовой дороги. Если разобрать DOOM 3 на части, наверняка можно найти сходство с множеством других игр. Только зачем? Это все равно, что порезать на кусочки хороший фильм и говорить, что вот этот эпизод был у братьев Люмьер в "Прибытии поезда". DOOM 3 - цельная и качественная игра. Не спешите развешивать на ней ярлыки.



"Монстры - тупые"

Так они и не должны быть такими уж и умными. Даже импы и ревенанты - не более чем машины для убийства. В интеллектуалы можно записать разве что архвайла. Не будете же вы требовать расчетливого поведения от животного? Всем желающим оспорить данное утверждение, предлагаем отыскать на улице бультерьера позубастее и швырнуть в него камнем. Посмотрите, по какой траектории он к вам побежит, а потом в больнице будете рассказывать, что у бультерьеров интеллект плохо прописан, да и вообще сплошь скрипты.

С монстрами не надо играть в шахматы, они пугать должны. И они справляются со своей задачей. Монстры в DOOM 3 - они ведь страшные. Не такие страшные, как героини сериала "Секс в большом городе", но вы ведь непроизвольно дергались, когда из-за угла вылетал зомби-коммандо? Ну, признайтесь честно. Все равно, кроме нас никто об этом не узнает. А мы никому не расскажем.



У паучихи аж глаза на лоб повылазили

ХА-ХА! Этот парень дергался, когда играл в DOOM!

Что бы ни говорили про новый процессор Intel, этот процессор будет. И Windows новый будет. Тысячи людей станут ругать их и уверять, что они-то сделали бы лучше. И говорить, что и где нужно подправить. Вот только все они не смогли сделать ничего подобного. А Кармак смог. Поэтому, если хотите сделать лучше, чем DOOM 3, – попробуйте.

Новая игра от id - очередная планка качества для всех шутеров. И это не просто движок, на котором ведущие разработчики будут создавать компьютерные игры ближайшие два года. DOOM 3 и сама по себе - одна из новых великих игр. Которые делают историю нашей индустрии.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

Все умерли, а программист на Delphi выжил!



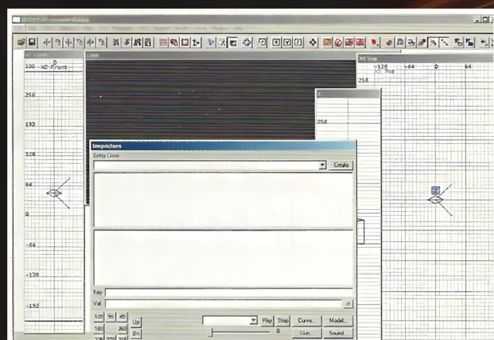
Вадим ПАЛОНИН

Попробуй испугай!

Создание уровней с помощью редактора Doom3Radiant

Может, рокетлаунчер - это слишком, но стоит его навести, как люди начинают прислушиваться к твоим словам.
Сообщение, пришедшее на PDA

Отличия редактора DOOM 3 от редактора того же Quake 3 минимальны и, если вы уже знакомы со старыми версиями, то сразу почувствуете себя как дома. Однако предлагаемый на этих страницах материал рассчитан на новичков. Ветеранам он будет интересен лишь местами.

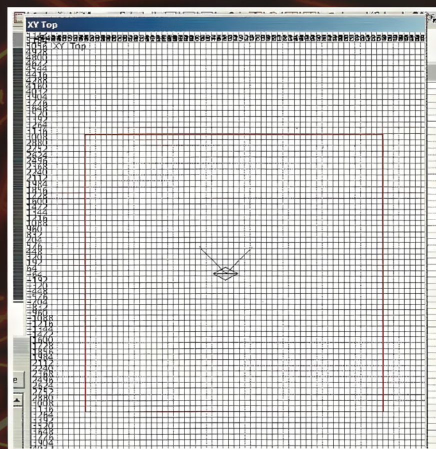


Запуск редактора невозможен без установленной DOOM 3. После ее запуска вызовите командой **[Ctrl] + [Alt] + [~]** консоль и введите в ней **"editor"**. Тут редактор и откроется.

Если окно редактора не помещается на экране, закройте его и запустите DOOM 3 еще раз, после чего поменяйте разрешение экрана на 1024x768.

Основы основ

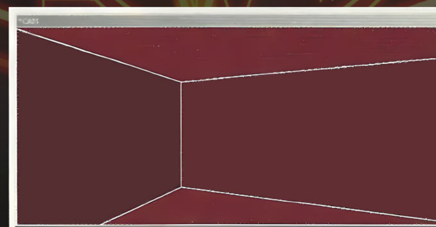
В отличие от редактора UnrealEd, например, вся карта изначально является пустым пространством, и ничего не приходится вырезать из всемирного браша. Однако теперь вам придется следить за тем, чтобы на карте не оставалось "щелей", иначе она не заработает. Чтобы избежать вечного поиска дырок, удобно с самого начала поставить гигантский "аквариум" с черными стенами, внутри которого и строить уровень.



Для построения трехмерных моделей используются два окна: первое - с координатной сеткой *(2D View)*, второе - окно-столбик *(ZHeight View)*. Сначала, зажав левую кнопку мыши, растяните красный квадрат на пару-другую сотен метров в 2D View. Потом расположите как можно ниже его пол и подвесьте повыше потолок в ZHeight View. Все это выполняется растягиванием красных линий левой кнопкой мыши.

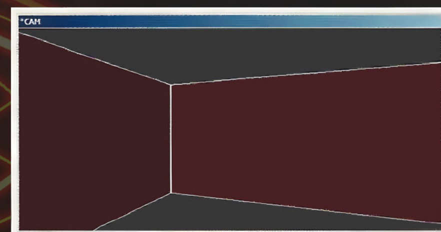
Пара слов о камере: чтобы ее развернуть и передвинуть на плоскости, нужно зажать правую кнопку мыши и потащить последнюю в нужном направлении. Чтобы перемещать камеру вверх-вниз, зажмите **[Ctrl]** и правую кнопку мыши.

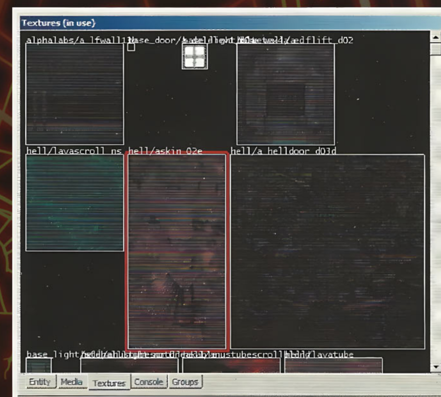
Теперь нужно сделать куб полым изнутри. Кликом правой кнопки мыши выделите любую из граней и нажмите кнопку Hollow, которая находится в верхнем ряду панели инструментов.



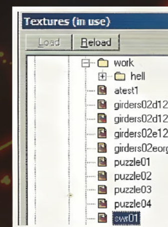
Результат вы заметите сразу: вместо параллелепипеда появятся четыре стены, потолок и пол.

Если вы выделили что-то не то, то выделение можно снять нажатием **[Esc]**. Осталось нанести на грани черную текстуру, чтобы игрок не разглядел этих граней, загляни он в одну из вероятных щелей. Да и вам пускай она в глаза не бросается. Для изменения текстуры нужно сначала выделить хотя бы по одной грани от каждой из трехмерных моделей *(а их уже шесть)* и выбрать текстуру в Texture Window.



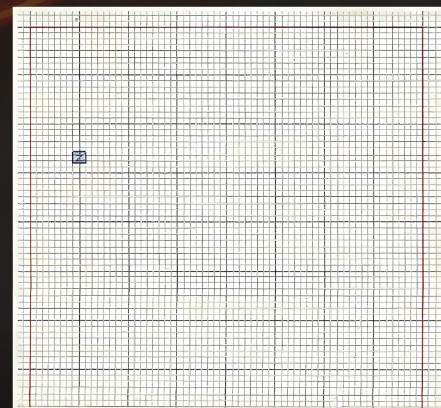


Выбор текстуры происходит в закладке Media, просмотр - в закладке Textures.

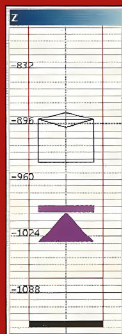


У вас широкий выбор черных текстур, поэтому можете взять текстуру swr01 из папки Atest ➤ Work.

Теперь давайте создадим уровень из двух комнат и узкого извилистого коридора с парой ничек между ними, как раз в стиле DOOM 3.

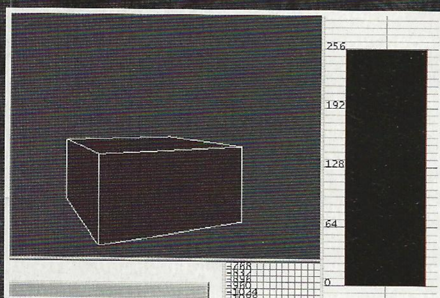


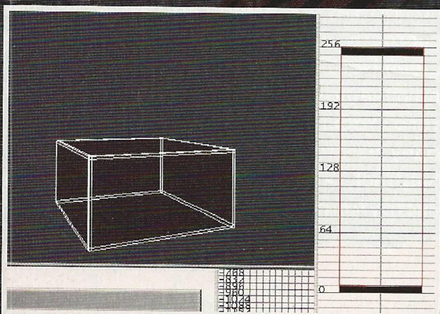
Окошко ZHeight View



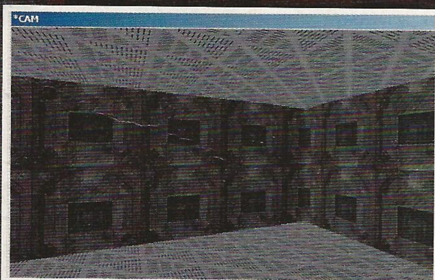
Координатная шкала передвигается правой кнопкой мыши. Выделенные элементы отображаются красными линиями. Двигаются и растягиваются *(растягивать можно только браши)* они левой кнопкой мыши. Пол и потолок комнат нарисованы черными прямоугольниками. Высота, на которой находится камера, отображена сложной фигурой, составленной из синих полосок. Если зажать **[Ctrl]** и колесико *(среднюю кнопку)* мыши, высоту расположения камеры можно будет изменить. Фиолетовые треугольники ограничивают пространство, которое отображает редактор. Сделано это для того, чтобы не перегружать систему в том случае, когда создается большой уровень. Чтобы передвинуть границы, нужно выделить щелчком окно ZHeight View и кликнуть правой кнопкой мыши, зажав **[Ctrl]** *(для передвижения нижней границы)* или **[Shift]** *(для передвижения верхней)*.

Для начала начертите трехмерную модель комнаты 8x8 метров (*один метр – крупный квадрат на координатной сетке*) и в 256 единиц (*стандарт*) высотой.

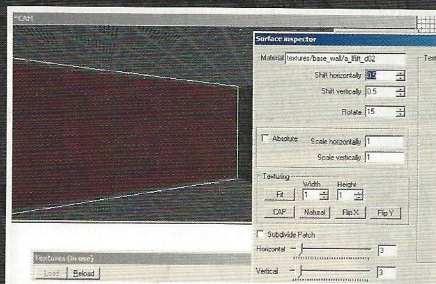




Обработайте комнату командой Hollow и залетите камерой внутрь. Теперь вы можете перемещать камеру вверх/вниз на этаж кнопками **[Page Up]** и **[Page Down]**. Заметьте, что при нажатии одной из этих клавиш камера отъезжает не на произвольное расстояние, а до пересечения с ближайшей перегородкой, после чего останавливается. Если вы что-то сделали неправильно, всегда можно вернуться на шаг назад с помощью комбинации клавиш **[Ctrl] + [X]**. В случае если вы откатили слишком далеко, "шагнуть" вперед можно при помощи **[Ctrl] + [Y]**.

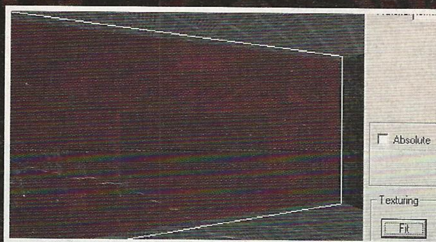


На пол и потолок комнаты наложите текстуру sflgrade2diag из папки base_floor. Стены пусть довольствуются a_lflift_d02 из папки base_wall. Не лучший выбор, но в игре все будет смотреться красивее. Пока вы не выбрали другую текстуру, a_lflift_d02 считается редактором активной, так что, если вы хотите натянуть ее еще на что-нибудь, зажмите **[Ctrl]** и кликните на нужном браше правой кнопкой мыши. Натягивание текстуры на одну грань браша, а не на все - **[Ctrl] + [Shift] + правая кнопка мыши**. Часто бывает, что текстура на стене выглядит несколько не так, как хочется. Особенно если вы внесли собственную. Это решается выделением текстуры на стене и кликом на кнопке **[S]**, после чего откроется Surfase Inspector.



Surfase Inspector

В поле "материал" прописан путь к текущей активной (*а не к выделенной*) текстуре. Shift horizontally и Shift vertically сдвигают текстуру, стоит нажать на стрелки. Величина сдвига зависит от указанного в поле значения. Если указано **"0.5"**, текстура сдвинется на половину своего размера, если **"2"**, то на два размера и т.д. Разворот текстуры осуществляется кликом по полю Rotate. Значение поля - количество градусов, на которое текстура разворачивается одним нажатием. Scale horizontally и Scale vertically позволяют стрелками растягивать текстуру в указываемое количество раз.



Кнопка Fit размазывает текстуру по грани браша. Находящиеся рядом с этой кнопкой поля Width и Height указывают, сколько текстур должно поместиться на грани после размазывания (*первое поле - количество текстур по горизонтали, второе - по вертикали*). Кнопка Natural выставляет ту текстуру, которая указана в поле Material (*с оригинальным размером*). Flip X и Flip Y выворачивают текстуру по соответствующей оси.

Теоретически можно настраивать текстуру без захода в Surfase Inspector, хотя и с ограниченными возможностями. Сначала ее нужно выделить, после чего ее можно сдвигать нажатием на **[Shift]** и стрелки, растягивать **[Ctrl]** и стрелками и поворачивать комбинациями **[Shift]+ [Page Up]** и **[Shift] + [Page Down]**.

Доводка

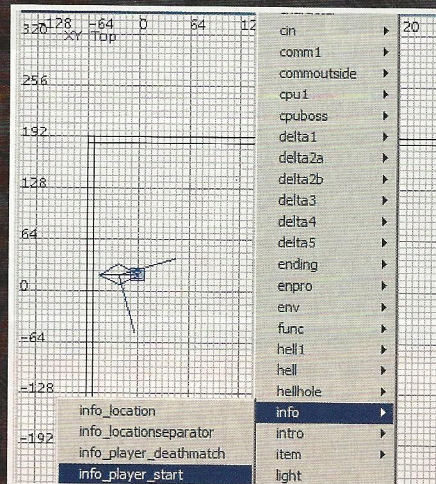
Сейчас самое подходящее время для сохранения карты (в папке Doom3\base\maps), ведь первая комната создана, хотя поиграть в нее еще нельзя.

Чтобы протестировать комнату, вам нужно кликнуть правой кнопкой мыши в окне 2D View и поставить в комнату элемент info ➤ info_player_start или info ➤ info_player_deathmatch. Первый нужен для синглплеерных карт. Он указывает место, где игрок появится при загрузке уровня. Второй используется в многопользовательских картах и задает место респавна игрока.

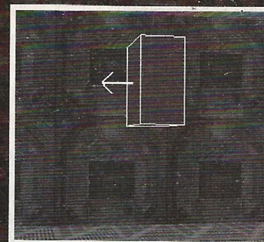
Глюки редактора

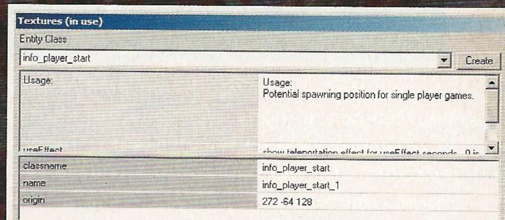
Иногда при работе в редакторе исчезает курсор мыши. Чтобы его вернуть, "на ощупь" наведите мышь на окно 2D View и растяните/создайте браш.

Периодически то или иное окно не хочет вылезать из-под груды остальных даже после кликов по нему. Исправляется растягиванием границ соответствующего окна.

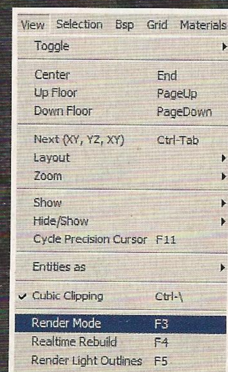


info_player_deathmatch можно выставлять в любых количествах, а вот info_player_start всего один. Обязательно проверьте, насколько высоко находится выставленный элемент, и, если высота недостаточна, переставьте выше. Лучше уж совершить прыжок в начале уровня, чем оказаться по колено в полу. Заметьте, отходящая от элемента стрелка указывает сторону, в которую игрок будет смотреть после появления на уровне.





Если вы хотите развернуть ее, гляньте в закладку Entity (*в окне Textures*) и измените значение поля Rotation с помощью кликов по кнопкам, находящимся в левом-нижнем углу окна.



Если вы хотите посмотреть, как будет выглядеть уровень в игре, не входя в саму игру, нажмите поочередно **[F3]**, **[F4]**, **[F5]** и **[F6]** (не рекомендуется в том случае, если у вас слабый компьютер, так как

ресурсов данный режим жрет порядочно).

Но вот вы увидели... тьму. И все. Конечно, у героя есть фонарик, вот только в редакторе попользоваться им не дают.



В любом случае немного освещения не помешало бы.

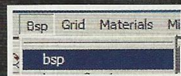
Щелкайте правой кнопкой мыши на 2D View и выбирайте Light. Передвигаются все выделенные объекты одновременно левой кнопкой мыши.

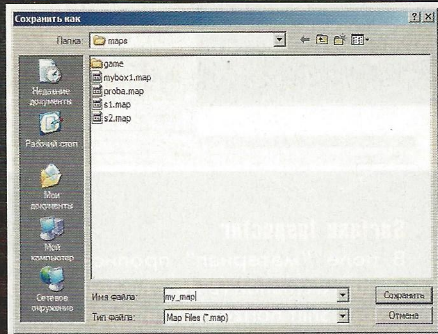
Зная это, тащите источник света туда, куда хотите.



Все вас устраивает?

Щелкайте по пункту Bsp из одноименного меню.





Сохраните карту еще раз и выходите из редактора.

Заходите в игру, набирайте в консоли:

"devmap название_файла_вашей_карты_без_пути_и_расширения".

Можете играть.

Сложные модели

Комната – это, конечно, хорошо, но мы ведь собирались сделать целый уровень. Возвращаемся в редактор и загружаем карту.

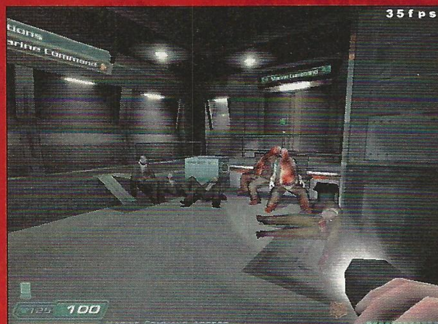
Выделите все стены, пол и потолок своей комнаты и нажмите **[Ctrl] + [C]** *(копировать)*, после чего **[Ctrl] + [V]** *(вставить)*. Вы, конечно, ничего не заметите *(разве что пестрящие линии текстуры)*, но на месте старой комнаты появится еще одна, точно такая же *(только без предметов, так как вы их не выделяли)*. В 2D View перетащите комнату направо и вниз по диагонали, чтобы между двумя помещениями можно было протянуть коридор достаточной извилистости. Заметьте, что на углах помещений стены и потолок накладываются друг на друга, что не есть хорошо. Для того чтобы убрать наложение, выделите одну из стен и нажмите на кнопку CGS Subtract, которая находится на панели инструментов. Снимите выделение с те-

Развлечения читера

Консольные команды и редактор DOOM 3 являют собой бездонный источник радости и веселья, призванный скрасить унылые будни рядового читера.

Игра №1: Футбол

Запустите редактор и создайте широкую комнату. Поместите в нее элемент moveable ➤ moveable_fireext *(огнетушитель)* так, чтобы он наполовину находился в полу. Сохраните карту, скомпилируйте ее и запускайте. Теперь можно отлично пинать этот плавающий огнетушитель выстрелами. Если выставить в разных местах карты ворота и найти хотя бы одного противника *(обоим нужно набрать коды God и Give All)*, получится отличный футбольный матч. Чтобы избежать проблем с застреванием "мяча" в стенах и углах, загните края поля наверх *(поставьте рампы)*, как это обычно делают роллеры и другие уличные экстремалы.



Игра №2: Жонглирование

Для этой игры не требуется создавать каких-либо карт, так как можно воспользоваться любой из уже существующих. Правда, для успешного жонглирования нужен довольно просторный зал с высоким потолком, коих в DOOM 3 крайне мало. Когда комната надлежащих размеров будет найдена, откройте консоль, наберите по очереди команды - "god" и "spawn monster_zombie_fat" *(последнюю - как минимум два раза)*.



Рядом с вами появятся несколько толстых зомби. Достаньте пистолет и замочите их несколькими выстрелами в голову. Главное – не перестарайтесь, а то тела исчезнут, нужно же, чтобы они так и остались лежать. Потом снова отройте консоль и наберите "**set g_dragEntity 1**". Оружие пропадет, зато теперь вы можете схватить любой предмет и делать с ним практически все, что заблагорассудится. Жонглирование зомби - дело непростое, требует полной концентрации и большого количества точных кликов. Лучше всего начинать с подбрасывания и хватания в воздухе одного толстяка, потом можно переходить на двух. Когда толстяки уже не будут представлять для вас проблем, вызывайте обычных зомби командой "**spawn monster_zombie_maint**". Они меньше, поэтому по ним сложнее попадать. Жалко, что "живые" монстры не хотят так же забавно кувыркаться в воздухе, как трупы, так что швыряться теми же импами не получится.

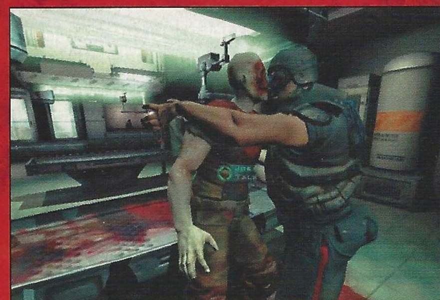
Жонглирование одним-двумя зомби - семечки по сравнению с настоящим высшим пилотажем - жонглированием тремя монстрами одновременно или, что еще сложнее, одновременным подбрасыванием трех предметов.

Игра №3: Пионербол

В принципе, игра не сильно отличается от жонглирования. Только нужно выставить между двумя игроками полупрозрачную текстуру, чтобы нельзя было хватать зомби, когда тот находится над чужим полем. В остальном, рецепт тот же - один труп зомби, два читера, набравшие команду "**set g_dragEntity 1**" и стоящие по разные стороны от текстуры. Очень весело бывает устраивать перебрасывания зомби через "сетку".

Игра №4: Файтинг

Большинство монстров в игре с удовольствием мутузят не только игрока, но и друг друга. А значит, можно вызвать консольными командами по группе из монстров разных видов, а самому набрать "**noclip**" и скрыться за стеной. Если раскидать по полу разные предметы, то монстры попутно будут их пинать и толкать, что добавит действу зрелищности.

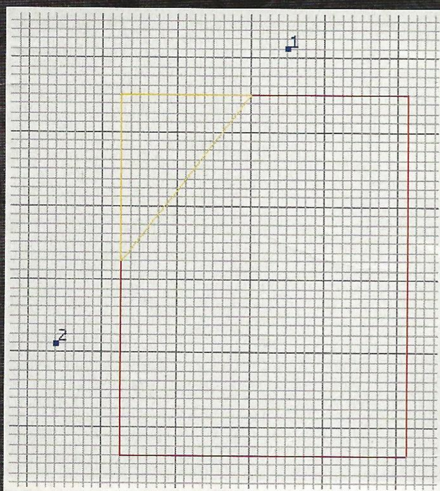


На самом деле это далеко не все способы развлечься при помощи этого движка. Немного фантазии, и вы сможете придумать новые.

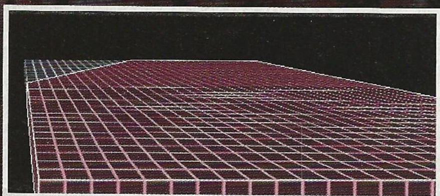
кущей стены, потом выделите следующую и повторите операцию.

Вообще, CGS Subtract - один из инструментов, позволяющих изменять модели. Данный инструмент вырезает выделенный браш из всех, с которыми он соприкасается.

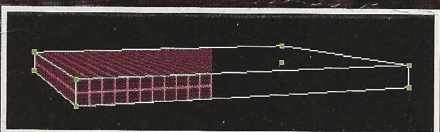
Также можно отсекать куски брашей плоскостями.



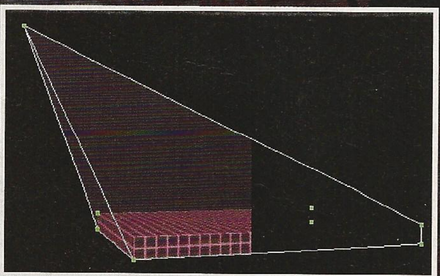
Плоскость выставляется двумя точками **[Ctrl] + клик правой кнопкой мыши** по окну 2D View. Браш обрезается нажатием на **[Enter]**.



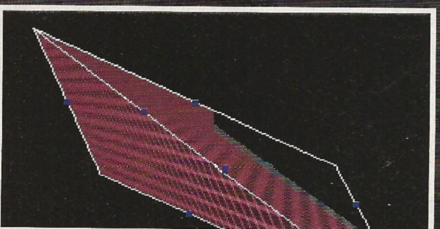
Нажатие на **[Ctrl] + [Enter]** переворачивает вектор, и обрезанной оказывается другая половина браша.



Кроме этого, вершины любого браша можно редактировать.

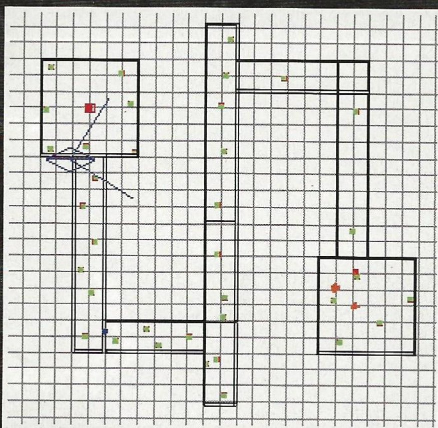


Для этого нажмите **[V]** и можете таскать зеленые точки, как вам заблагорассудится. По окончанию растягивания вершин нажмите **[V]** еще раз.

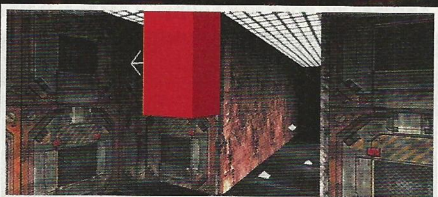


Тем же способом растягиваются и грани, только вместо **[V]** нужно жать **[E]**.

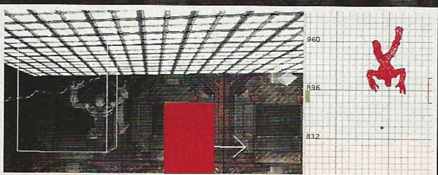
Когда браш уже создан, нажатием левой кнопкой внутри него вы можете его таскать, а вот если вы зажали кнопку снаружи, выделенный браш будет растягиваться.



Теперь вы легко создадите участки извилистого коридора, вырежьте их друг из друга, наложите на них текстуры и поместите источники света. Очередь за обстановкой и монстрами.



Все объекты ставятся на карту совершенно одинаково *(кликом на 2D View и выбором элемента списка)*.

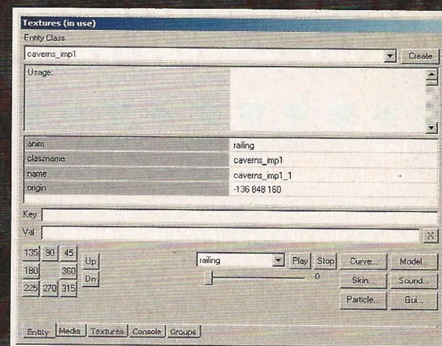


Монстры раскиданы по всему списку, например, импа можно найти в Caverns ➤ caverns_imp1. Большинство же предметов лежит в Moveable.



Далее, каждый из элементов обладает своим набором скриптов и параметров. Скрипты - штука сложная, ей мы вряд ли займемся, а вот менять параметры довольно удобно.

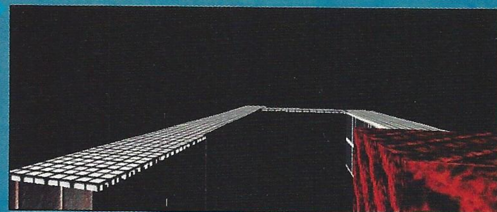
Для этого выделите элемент и загляните в закладку Entity окна Texture. В верхнем списке вы увидите название объекта, ниже идет перечисление его параметров и комментарии к ним. Еще ниже находится список параметров, которые используются на данный момент, и их значения. Вы всегда можете их изменить. Под списками - два длинных поля - **"Key"** и **"Val"**. В первое вы можете вписать название того параметра из первого списка, который вы хотите добавить во второй. В поле **"Val"** тогда нужно написать значение этого параметра. Девять кнопок с числами, а так же, кнопки **"Up"** и **"Dn"** позволяют поворачивать объекты.



Кнопка Model разрешает выбрать для объекта любую модель. С помощью кнопки Sound выбирается звучание объекта, Skin позволяет изменить скин, а Particle может сделать из объекта систему частиц. Небольшой список снизу поможет вам выбрать анимацию объекта и посмотреть ее с помощью кнопок Play и Stop. Если вы хотя бы немного знаете английский, разбирательства с параметрами объектов не отнимет у вас много времени.

На этом вводный курс в редактор Doom3Radiant заканчивается. Удачи в создании модов.

Почему не запускается?



Ситуация: вы создали карту, вошли в игру и набрали "devmap моя_карта". Игра немножко подумала, система тоже подумала, радостно мигая лампочками, а вот вам подумать они не дали, выкинув в главное меню.

Решение: запускайте консоль и ищите красные сообщения.

Проблема: утечка.

Решение: создайте полый куб, внутри которого окажутся все игровые модели. Если такой куб уже есть, удалите его и создайте новый.

Проблема: на уровне присутствуют элементы с одинаковыми названиями.

Решение: просто найдите любого из тезок и измените его название в верхнем параметре из закладки Media *(окно Textures)*.

Проблема: некая модель не соответствует некому объекту *(не понимает его анимации, например, или не подходит для других его возможностей)*.

Решение: удалите эту модель и выберите для объекта другую.

Проблема: не понятно какая.

Решение: заходите на маперский форум на doom3.ru *(если вы плохо знаете английский)* или doomplanet.com *(если вы его знаете)* и спрашивайте.

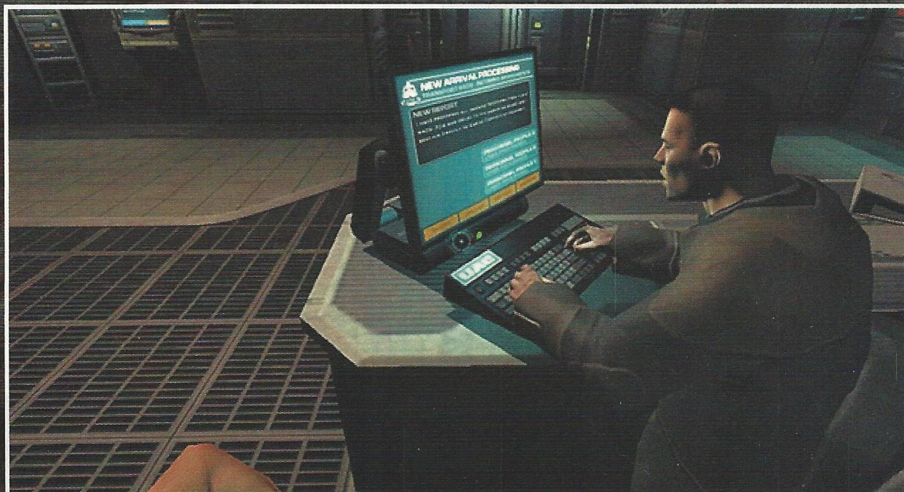
proХождение по мукам

несчастных зомби, кибердемонов и прочих импова

Seifer
при поддержке Вадима ПАЛОНИНА
и Константина ПОДСТРЕШНОГО

Может, рокетлаунчер - это слишком, но стоит его навести, как люди начинают прислушиваться к твоим словам.
Сообщение, пришедшее на PDA





Когда увидите этого ученого, загляните на экран его компьютера. Подождите немного, пока не появится надпись в левом нижнем углу. Что-то вроде: "Новички на базе совсем обнаглели, прыгают вокруг и заглядывают через плечо, что я там пишу"

Выходим из корабля с оптимистичным названием "Darkstar", подходим к рабочему терминалу и приспосабливаемся к работе с компьютерными девайсами в игре. Пройдя налево, встречаемся с первым NPC, по имени R. Cooper. Он направит нас в приемную (Reception). По дороге можно поболтать с человеком на скамейке (M. Caseon), у него явно наблюдается запущенная форма параноидального расстройства. Можете поиграть с терминалом неподалеку, причем, что интересно, все записи, которые вы удалите, будут стерты и с первого терминала, который стоит у корабля.

Далее следуем в комнату биосканирования. Нужно встать на специально отведенное красное место и не дергаться, пока красные лучи проходят по вашему организму (хотя довольно забавно позлить вояку-оператора, сидящего за стеклом). Забираем свой PDA у секретаря (H. Reiner) и получаем задание наведаться к сержанту (Sergeant Kelly), который находится в военном управлении (Marine Command). Лучше сразу разобраться с устройством PDA, который в игре заменяет, ключи, карты доступа, дневник, диктофон, видеоплеер и The Bat. Промо-видео о славной корпорации UAC лежит на вашем PDA уже сейчас.

У терминала рядом с дверью к сержанту получаем свое первое задание, нужно помочь найти пропавшего ученого (Dr Jonathan Ishii). Далее, идем от двери налево, затем направо и проходим через Central Access Junction, проходим мимо еще одного персонажа (A. Chang). Как только мы окажемся в Central Access, начнется сценка, вкратце представляющая основных героев игры: престарелого, но на редкость энергичного доктора Бетругера (Dr. Betruger) и консультанта Свона (Counselor Swan) с телохранителем. Затем проходим коридор слева от прохода к монорельсам (Monorail), мимо солдата (J. Yezback). По пути встречаем еще одного перса (T. Washington), который рас-

Монстрятник и босярник

Никита КАРЕЕВ

Imp

Любимый с детства имп! За последний десяток лет он научился прыгать и лазать по стенам. Впрочем, последнее действо соглашается исполнять только по талантливо написанному сценарию и никак иначе.

Имп, не побоимся злой статистики, самый распространенный монстр в игре. Вы будете встречаться с ними с первого и до последнего уровня. Даже в ногах у Кибердемона будут путаться именно импы. Не удивительно, что этот демон хорошо проработан и универсален. "Универсальный солдат", так сказать. Издалека имп забрасывает игрока файрболами, причем делает это с завидной ловкостью. Два-три таких метальщика, и вы будете танцевать как непутевый ковбой на Диком Западе. Если же имп подобрался достаточно близко, то он может дерзко напрыгнуть, нанеся немалый урон. Или же просто подбежать и начать обращаться с вами с бесцеремонностью повара, решившего замесить тесто для добротного пирога.



При встрече с этими демоническими созданиями, первое, что стоит сделать - это определиться со спецификой местности и количеством оппонентов. Один-два импа не представляют серьезной опасности, и могут быть отправлены домой с помощью пистолета или шотгана (засранцу хватит одного выстрела в голову с близкого расстояния). Однако, не редки ситуации, когда этих тварей много или, того хуже, они наступают вперемешку с собратьями. Тогда не стоит жадничать и лучше применить по назначению мощное оружие. Особенно это касается моментов, когда импы призываются Archvile'ом. Тут вы и оглянуться не успеете, как окажетесь на праздничном столе в роли главного блюда.

Также будьте начеку, открывая очередную дверь. Импы обожают затаиться прямо за порогом, поджидая незадачливого посетителя облюбованных ими помещений. Хуже этой их привычки может быть только любовь импов к появлению у вас за спиной.

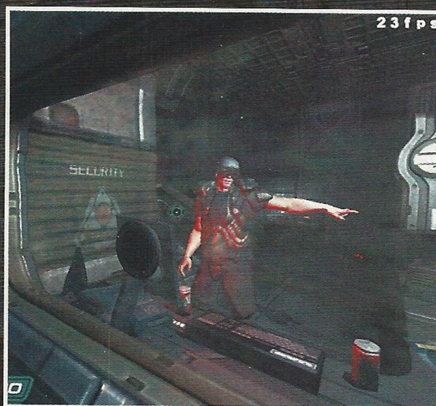
Zombies

Это скорее не монстр, а целый класс монстров. Мы не стали приводить каждый вид отдельно, однако далее последует некоторая классификация и попутные разъяснения.

Во-первых, есть обычные зомби. Можно даже назвать их "пассивными зомби". В основном это доблестные работники UAC, оказавшиеся не в то время и не в том месте, в результа-

скажет, что вас прислали в качестве замены недавно погибшему солдату и делать на базе, в общем-то нечего. Не доходя до двери, сворачиваем направо (Common Area), берем PDA Адама Бернища (A. Berneche), кандидата в добровольцы для комплекса Delta Labs. Можно также прослушать его аудиофайлы и узнать код для шкафчика за номером 001 (код: 396), а также предвкусить будущую "веселуху". В этой комнате находятся еще трое инженеров (K. Tang, M. Marak и K. Miller), но от них никакого толку, другое дело – аркадная игра "Super Turbo Turkey Puncher 3". Если наберете 25 тысяч очков, то вам пришлют интересное письмецо на E-mail (PDA). Возвращаемся через коридор в Marine Command Access, где можно послушать сплетни двух инженеров (R. Slang и J. Kim) и загрузить с терминала приглашение стать волонтером для испытаний. В помещении Marine Command Access говорим с Холмсом (S. Holmes), который скажет, что пора бы уже поторопиться в Command HQ. Работа подождет, хватаем видеодиск, повествующий о плазмагане, проходим мимо кучи занятого народа (R. Kasal, K. Lee-Creel и V. King) прямо к проходу к Marine HQ.

После короткого брифинга сержанта получаем официальное задание: доставить пропавшего ученого живым и желательно непобитым. Подходим к забавному роботу-паучку (Sentry Drone) и бежим за ним ко входу в Mars City Underground.

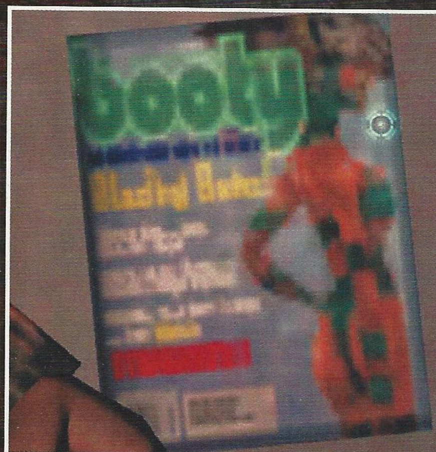


Mars City Underground

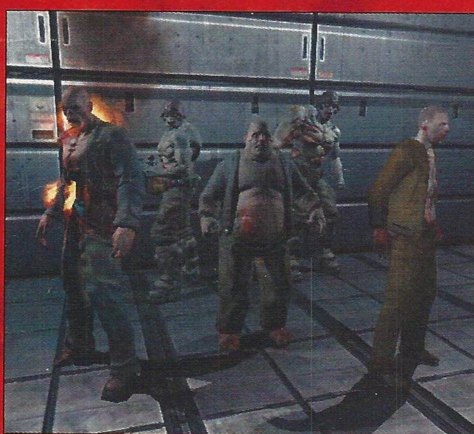
Входим в комнату, берем пистолет с патронами и броню. Дожидаемся, пока дотошный вояка проверит нашу рацию, и идем на поиски пропавшего ученого. В следующей локации видим трудягу, управляющего краном (D. Young). У этого рабочего имеется PDA, так что если вы решили коллекционировать все эти устройства по ходу игры, придется забрать у него "нападонник" весьма негуманным способом (можете успокоить свою совесть мыслью о куда более негуманном способе, которому могут подвергнуть беднягу через пару минут). Спускаемся дальше и видим странного механика (C. Rodgers), который явно не хочет рассказывать вам о чем-то интересном. Проходим в дверь напротив него, любуемся красивейшим освещением, и обнаруживаем парочку бранящихся рабочих (R. Fry и кто-то за стеной), пользы от них никакой, посему, не задерживаемся. Открываем шкаф за номером 023 (код: 531). Идем дальше, пока не встретим солдата (M. Ryan), который расскажет нам, что кислорода в стандартном костюме хватает на минуту, и по поверхности Марса придется быстро топать ножками. Чем мы и займемся за следующей дверью. Миновав поверхность, попадаем в искомый Comm Storage, откуда без проблем доходим до Comm Engineering, где, в свою очередь, и прячется беглый ученый (J. Ishii). Смотрим сценку про начало хаоса, разрушения, массовой резни и прочих вкусностей. Главное, не засмотреться на экран и вовремя пристрелить ученого, притаившегося за нашей спиной, иначе болезненный подзатыльник неминуте чего были насильственно перетащены на темную сторону Силы. "Линейка" этих тварей необычайно пестра: есть тут и индивиды с разводными ключами, и с фонарями, есть с оторванными челюстями, и даже вовсе без головы, худые и упитанные, и даже горящие. Впрочем, с функциональной точки зрения они мало чем отличаются. Зомби постоянно хотят кушать, поэтому они шляются по погруженной во мрак базе в поисках чего-нибудь мясного. И, конечно же, такой парень, как морпех, не может не привлечь их внимания. Хотя из-за своей медлительности зомби вряд ли доживут до обеда. Многих из них вполне реально успокоить даже в честном кулачном бою, не говоря уже о таких действенных средствах, как удар фонариком по чайнику (если у данной разновидности зомби он есть) или отстрел из табельного оружия. А уж когда у вас появится бензопила... Этих монстров стоит опасаться лишь в том случае, когда они зажали вас в угол в темной-претемной комнате, либо когда в попытке скрыться от сильного соперника вы рванули в ближайшую темную нишу, которая уже оказалась не совсем свободна.

Неизвестный герой

Герой трилогии DOOM, наверное, один из тех немногих героев компьютерных игр, которых каждый знает в лицо, но никто не угадает по имени. Хотя с именем у него все в полном ажуре, причем оно не менялось с первых частей. Знайте, спасителя Земли зовут Флинн Таггарт (Flynn Taggart). Не забудьте про него, когда внукам рассказывать будете.



Если внимательно разглядывать журналы, валяющиеся на полу, можно заметить на них Hunter'а из Quake 3, а так же злобную рожу главного героя прошлых частей Doom



Во-вторых, из рода зомби можно выделить так называемых Posessed Marines. В отличие от первых, это вовсе не доблестные работники, а уже доблестные охранники корпорации UAC. Могут быть вооружены шотганом или даже автоматом и укомплектованы бронежилетом либо штурмовым щитом. Укрывшийся за щитом зомбарь-автоматчик может причинить немало хлопот. Более того, эти зомби обучены стрейфу и даже умудряются кидать обратно брошенные в их сторону гранаты. Но в целом автомат, шотган и ручные гранаты полностью покрывают все варианты решений конфликтов с этими тварями.

В-третьих, рано или поздно вам встретятся рослые, обнаженные по пояс господа с бензопилами. Тут главное – соблюдать дистанцию. Автомат или плазмаган не подпустят лесопила-любителя на расстояния опасной близости.

Наконец, четвертый вид, Commando. Наиболее сильные из рода Zombie. В игре встречается два вида этих демонических бойцов. Первый может быть окрещен как коммандо-берсерк. Это ополоумевшей боец-дылда, с ревом несущийся на вас из глубин военного комплекса. Достаточно сблизившись с жертвой, зомби совершает отчаянный прыжок, уже в воздухе охаживая вас тянущимся из руки кнутом-тентаклем. Такие набеги предлагаю встречать либо пальбой из дробовика, либо, и это еще лучше, тормозить этих ребят еще на подходе с помощью плазмагана или пулемета. Если он совсем близко, лучше всего присесть (монстр бьет плетью, целясь в голову, а мы приседаем и стреляем в него). Второй зомби из рода коммандо тоже оправдывает свое название. Этот тип не при-

Мелкие секреты

DOOM 3 под завязку забит всевозможными ссылками на разные фильмы и телевизионные шоу. Чаще всего это проявляется в именах солдат и сообщениях на PDA. Стоит также отметить, что большинство героев в начале игры носят имена разработчиков.

Многие звуки перекочевали в игру из Quake, например звук, который вы слышите, когда подбираете аптечки.

Периодически встречаются приколы и в сообщениях, приходящих на PDA. "Спасибо большое, что подарил мне на день рождения Quake-43!"

ем. Игра началась, поэтому концентрируем внимание и продвигаемся вперед. Внизу лежат патроны к пистолету, взяв который, вы столкнетесь с зомбированным солдатом с пистолетом. Эти твари довольно медлительны, поэтому всаживайте в солдафонов побольше патронов, когда видите, что они остановились. Проходим в Energy Delivery, берем шотган и, провалившись вниз, отстреливаем зомби. Подходим к мосту (Service Bridge) и, взаимодействуя с терминалом, раздвигаем его. Расстреляв врагов в следующей локации, берем со стола PDA, чей хозяин сейчас валяется у стола и плохо пахнет (F. Delahue). Продвигаемся в EP Aerobic Stabilizer, где впервые встречаемся с импом (Imp). Импы будут преследовать вас до последней минуты игры, поэтому важно знать методы борьбы с этими недодемонами. Во-первых, заслышав шипение держитесь подальше от стен и низких потолков. Во-вторых, самый худший вариант боя с импами – ближний. В-третьих, стрейфиться от файрбола начинайте только тогда, когда имп его выпустит (тварь целится именно в этот момент, а не в момент замаха). И, в-четвертых, эти сволочи любят прыгать на вас со средних дистанций (удар, помимо серьезных потерь здоровья/брони, отводит курсор в сторону; пока будете разворачиваться, потеряете еще больше), поэтому старайтесь после открытия двери быстро уходить влево или вправо. Расправившись с гадом, проходим в Energy Processing, откуда двигаемся в Underground Security, где расправляемся с бывшим воякой, что проверял нам рацию. В той же комнате открываем доступ к лифту, на котором мы прибыли в подземелье Марса. Затем вызываем к лифт, который приедет к нам с пассажиром, и отправляемся обратно в Mars City.

Mars City

Выходим из лифта и получаем приказ связаться с сержантом по видеосвязи в Marine Headquarters, так как объединяться уже просто не с кем. Убиваем нерадивого солдафона и слышим голос рабочего, который спускает нам сверху лестницу (R. Roland). Насмерть перепуганный работяга наотрез отказывается куда-либо идти, мотивируя свое мужественное решение тем, что вентиляционный отсек – самое безопасное место в мире. А мы двинемся дальше по трубе. По пути, свернув налево, подхватим припрятанную броню. Спускаемся вниз, хладнокровно перебиваем всю нечисть в комнате и хватаем на столе PDA (M. Stanton). Открываем дверь в Reception Processing, умерщвляем солдата-зомби и подбираем с него автомат. Там же берем карту-ключ (ACO CARD), и, вернувшись обратно, смело открываем ранее запертую дверь. Бежим до локации Hallway. Здесь очень темно, тесно и много зомби. Пока решаемся ступить внутрь, оборачиваемся и отстреливаем ходячего трупа, который был послан, чтобы укрепить нашу решительность и нервную систему. При повторном нажатии на кнопку фонаря появляется ваше последнее оружие, что очень удобно. Далее - по методике "светим, обнаруживаем, стреляем" - продвигаемся в Infirmary Access Junction, где встречаем две новых разновидности зомби: горящий-бегущий и толстый-с-арматуриной. Открываем шкафчик 017 (код: 347) и бежим вперед. В Marine Command наб-

шел к вам безоружным, как солдат стройбата. Гордо вышагивая по пустынным коридорам, он с легкостью водит из стороны в сторону пулеметом с бесконечным запасом патронов. На таких ребят лучше не бросаться с победоносными воплями, полезнее быстренько забежать в ближайшее укрытие и оценить расклад по имеющемся видам оружия.

Запомните: данный подвид коммандо страх как не любит передвигаться. Если монстр вас увидел, то он будет просто стоять и тупо палить в сторону предполагаемого местонахождения противника. Если последует ответный огонь, то коммандо может присесть или спрятаться за угол. Лучшее лекарство от таких хитрецов – ручная граната. Сгодится и лаунчер.

Maggot

Двухголовый уродец, больше всего напоминающий неудачного отпрыска рода импов. В отличие от своего "старшего брата" слабее, мельче и не кидается файрболами. Зато передвигается гораздо быстрее, используя все четыре лапы. Таких тварей, главное, вовремя услышать, так как нападают они в особо темных коридорах, где разглядеть что-либо не представляется возможным. Maggot'а рекомендуется подпустить как можно ближе, а потом бесцеремонно познакомить с дробовиком. Издалека же можно вполне пристрелить из пистолета или автомата. Тратить что либо более мощное на эти отродья не представляется рациональным.

Wraith

По всей видимости, сородич Imp'а и Maggot'а. С последним его можно даже спутать. Конек Wraith'а – телепортация. К счастью, духу у демона хватает лишь на небольшие перелеты, которые способны лишь запутать игрока. Особенно, когда Wraith'ов несколько. К сожалению, их почти всегда несколько, а порою может быть даже "много". В таких случаях нужно взять в руки полностью заряженный шотган, хотя автомат или пулемет тоже сгодятся. Тварь быстра, но тут нам на руку играет оборотная сторона ее умения телепортации. Просто подойдите к образующемуся поблизости порталу, направьте чуть выше его центра шотган, досчитайте до трех и стреляйте. В большинстве случаев, когда дым рассеется, вы увидите в ногах тлеющую тушку. Когда же Wraith'ов действительно много, то не стоит выкрутасничать: плазмаган на взвод и стрелять их, стрелять, стрелять до победного конца.

Trite

Башковитый паучок – мерзкая коллективная тварюга, которая не раз потреплет вам нервишки на протяжении игры. Об их приближении свидетельствуют подозрительно широкие щели в стенах, у самого пола. Из этих техноло-

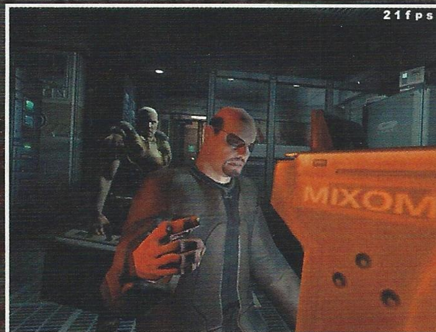
Глаза напротив

Одним из самых странных секретов DOOM 3 являются глаза. Да, самые обычные глаза, появляющиеся в некоторых местах уровня, я потом исчезающие в никуда. Фанатская братия еще не пришла к единому мнению относительно их появления, однако факты налицо – глаза есть! Они смотрят и движутся, а также, как это ни странно, пытаются разговаривать. Немного похоже на неупокоенный дух Сэма Фишера.

людаем, как зомби душит солдата. Спасти бедолагу не удастся, поэтому не теряемся и мочим обоих. Сразу за ними находится искомый терминал видеосвязи, где сержант Келли рассказывает нам, что заперт в Delta Labs и, что, дескать, возможности помочь у него нет. Верим на слово старому вояке и, получив приказ воссоединиться с Bravo Team, бежим к входу Alpha Administration. По дороге решаем проведать Common Area и... О нет! Эти сволочи сломали Super Turbo Turkey Puncher 3! Торжественно клянемся отомстить главному виновнику заварившейся каши и продолжаем путь. Можно зайти в туалет (Restroom) и убедиться, что оставаться разумным существом нашему герою стоит немало усилий. Уж больно заманчива перспектива пойти пожрать человечины, благо последние полчаса на базе этим занимается каждый встречный. Наши размышления о жизни резко перебивает появившийся невесть откуда имп; забиваем его и идем дальше. Ого, слышны звуки близкой стрельбы! Нашим другом оказывается Sentry Bot, с которым мы будем непринужденно бегать от Central Access прямо до выхода с уровня (ACO Lift Junction).

Только не забудьте перед выходом подняться на балкон, что напротив лифта и взять оттуда кучу полезностей.

UAC Administration



Смотрим сценку, где консультант Свон в присутствии своего телохранителя разбирается по видеотерминалу с доктором Бетруггером. Престарелый доктор ведет себя весьма неадекватно, так что двое прибегают к плану "Б". А мы проходим в Alpha Labs Hallway, где подбираем PDA (A. Dorweiler) и под радиоприветствие новых сотрудников UAC разбираемся с зомби и импами. Идем дальше, открываем шкафчик 013. Для открытия запертой двери необходим доступ ученого по имени William Banks. Выходим из кабинета, идем направо до еще одной запертой двери (опять нужен PDA того же ученого), где видим умирающего солдата. Если не хотите позже увидеть зомби вместо него, придется прикончить вояку. Разворачиваемся и подходим к началу уровня (Administration Lobby). С интересом наблюдаем, как два импа выносят сломанную дверь, ранее преграждавшую нам путь. Награждаем гранатой этих тружеников и бежим до Data Library. Двери закрыты, но в комнатке за стеклом виднеется терминал, с которого можно "хакнуть" закрытые двери. Пока наш герой вспоминает уроки информатики пятого класса, на балконе материализуется здоровый монстр (Pinky). Хладнокровно смотрим, как это, с позволения сказать, существо ломится в дверь, а потом прибиваем монстра, не подходя к нему ближе двух игровых метров. После боя подхватываем со стола PDA (J. Moses) и открываем шкафчик Martian Buddy Free Stuff. Затем наверх в Executive Office, где через стекло видно Свона с телохранителем, бегущих исполнять свой план "Б". За следующей дверью видим место недавнего ритуала, где на подсвеченной пентаграмме лежит William Banks, а рядом его PDA. Расправляемся с кучей импов под звуки чьего-то истерического смеха и бежим обратно в Alpha Labs Hallway. Заходим в первую запертую комнату, забираем, что плохо лежит, и открываем вторую запертую дверь, ведущую в комплекс Alpha Labs.

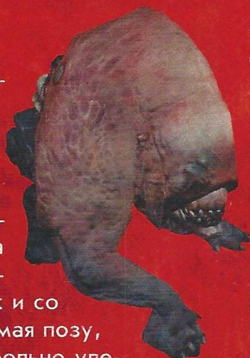
Alpha Labs 1

Слышим радиопереговоры, из которых ясно, что надо торопиться к отряду "Браво". Но для начала надо найти лифт на Alpha Labs 2. Отстреливаем всех зомби в темном помещении Alpha Labs Reception, и с терминала открываем дверь в Atomic Stabilization, где прыгаем в разбитое окно EPD Labs. Нам нужно прямо в то место, куда бьет огромный лазер. Поднимаемся в помещение напротив лазера, хватаем видеодиск и PDA (K. Berger), затем не поддаемся очередному дьявольскому искушению, открываем дверь в лазерный отсек и



гических отверстий Trite появятся с неизбежностью наступления Нового года. Впрочем, вредные насекомые вполне могут заявиться и просто так, начав валить чуть ли не бесконечными толпами из темных углов и укрытых мраком ниш. Подобравшись достаточно близко, Trite чаще всего совершает стремительный прыжок, заканчивающийся на вашем лице. Навалившись целой толпой, пауки могут здорово потрепать даже вооруженного до зубов пехотинца. Поэтому лучший выход – заслышав характерный звук, тут же выхватить пистолет или автомат. Жизни у демонических насекомых очень мало, так что не тратьте зря патроны мощного оружия. Если же в пределах видимости нарисовалась целая толпа этих тварей, то самое время вспомнить о гранатах. Бедняги полопаются как мыльные пузыри.

Pinky



Сторожевой песик из будки, что у адских ворот. К сожалению, задние ноги отняло (полагаем, что за дело), так что твари пришлось заменить их металлическими протезами. Pinky одновременно напоминает и собаку, и взбесившегося кабана. Последняя ассоциация приходит на ум, когда видишь эту зверюгу в атаке. Завидев жертву, Pinky издает ядреный рык и со всех ног бежит к цели, по дороге принимая позу, намекающую, что вы будете далеко и больно улетать. Не стоит медлить: доставайте автомат и приготовьтесь распрощаться с очередным рожком. Если же тварь уже у носа и остервенело рвет всевозможные части тела, то лучшим выходом будет два заряда из шотгана.

Lostsoul



Не зря говорят "дурная голова рукам покоя не дает". Эти потерявшие хозяек котелки могут доставить немало хлопот, заставив ваши пальцы вновь и вновь смыкаться на гашетке, высаживая в молоко бесценный боезапас. Lostsoul весьма быстры и предпочитают атаковать небольшими группами, окружая с разных сторон. Стоит поберечься их стремительных атак, несущих зазевавшемуся морпеху скорую смерть. В отличие от вальяжно дефилирующих Cacodemon'ов, Lostsoul'ы быстры и с легкостью уклоняются от посланных в их сторону зарядов. Однако они весьма долго выходят из неудачно проведенного атакующего маневра, и это самое подходящее время для знакомства замедлившейся твари с шотганом. Рекомендуется всегда держать их в пределах видимости и отстреливать по мере приближения из плазмагана или пулемета.

Cacodemon

Злобный отъевшийся колобок, променявший душу на способность летать. Впрочем, этим его возможности не ограничиваются. Cacodemon'ы охотно извергают добротные пучки плазмы (которые вполне можно сбить, скажем, из пулемета), а, подлетев вплотную, демонстрируют многочис-



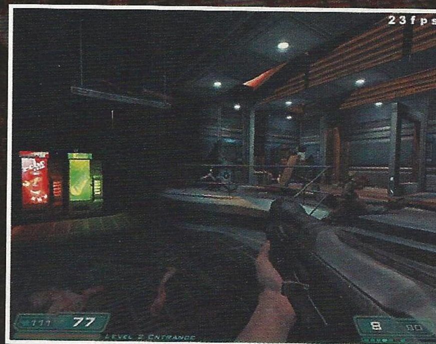
шкаф 009 (код: 752). Как сами понимаете, лазеры – штука опасная, а лазер размером с автобус надо обходить за километр, поэтому прижимаемся к полу и ползем до конца коридора, где странный голос будет взывать о помощи. Резко встаем и открываем люк, за которым находится EPD Particle Filter, откуда бежим до EPD Junction, где со злобным смехом нам вероломно вырубают свет. Отстреливаем зомби и кидаем по гранате за каждый Г-образный угол.

Поднимаемся наверх, где за очередным терминалом устраняем утечку газа и, следовательно, пожар, который был ею вызван. Теперь бежим в ранее закрытую в EPD Junction 2 дверь. В конце коридора попадаем в EPD Contaminant Purge, где прыткие двухголовые твари (Maggot) помешают нам полюбоваться на пускающего корни зомби. Двери в помещении сломаны, поэтому воспользуемся тоннелем внизу (crawl way 13), выползаем уже в EPD Junction 3. Затем следуем через череду Hydrogon-локаций, попутно уничтожая монстров и подбирая барахлишко. Не забудьте только открыть Security Storage 15 маленькой кнопочкой, притаившейся на углу одной из панелей напротив. В Hydrogon Control хватаем со стола видеодиск и выясняем, что для продолжения путешествия необходимо получить уровень доступа одного из двух ученых (P. Harvey или B. Lipsits). В соседней комнате обнаруживаем лестницу наверх. Постарайтесь сразу не убить ученого (G. Crateman), который притаился за трубами (нет, правда, мало кому удается не пальнуть в него с первого раза). Хотя, если вы коллекционируете PDA... Аккуратно пробегаем через сломанную дверь, хватаем PDA возле тела ученого (B. Lipsits) и прыгаем вниз – окажемся прямо перед той самой закрытой дверью. В Hydrogen Lab рекомендуем стрелять точнее: одна маленькая дробинка в сторону огромных контейнеров с кислородом, и человечество будет обречено ввиду вашей невосполнимой потери. За стеклом можно увидеть двух наших друзей, которые на огромной скорости исполняют свой план "Б".

Следуем по их, еще теплым, следам, ведущим нас прямо к лифту на Alpha Labs 2. Небольшая мясорубка в Alpha Labs Sector Junction, и мы переходим на следующий уровень.

Alpha Labs 2

Выходим из лифта и видим летающий труп. Слева от него - туалет (Lavatory), куда мы и заходим. Убив последнего монстра, поднимаемся по лестнице и ползем по вентиляционной шахте. Слышим призыв о помощи какого-то умника, запершегося в собственном шкафу. Спускаемся в Engineering Security, после небольшой заварушки обнаруживаем двух лакомящихся друг другом зомби, добавляем им в дневной рацион гранату и хватаем PDA (A. Chin), лежащий на столе неподалеку. В нем, кстати, находится код (409) к шкафу, расположенному неподалеку. Продвигаемся вперед и обнаруживаем, что в локации Junction DD4/DD5 кто-то особо сообразительный открыл форточку, поэтому ввиду полной разгерметизации помещения резко перемещаемся в Coolant Compressor, где за стеклом видим троих уцелевших молодчиков из Bravo Team. Бежим вперед, после очередной перестрелки подбираем с пола PDA (W. Connors). Сержант Келли сообщает нам, что Bravo Team знает о нашем местонахождении, но дойти не может, поэтому решено пересечься в Alpha Labs 3, куда и держим путь. Добегаем до Storage and Engineering, но вперед не торопимся, так как на пол рухнет железная плита. Садимся на лифт и едем вниз. Находим ученого с фонарем (J. Edwards). Он говорит, что эту часть комплекса окружают стены, которые препятствуют распространению электричества, поэтому там темно как у... очень





ленные ряды острых зубов, тут же пуская их в ход. В качестве места обитания, данная разновидность монстров предпочитает сравнительно большие открытые пространства.

Пока какодемон парит на приличной дистанции, нет ничего лучше, чем окатить его очередью из пулемета или плазмагана. Пойдет и лаунчер, если попадете, конечно. Когда же тварь навязывает ближний бой, то самое время выудить старый-добрый шотган. Пары-тройки выстрелов "в упор" будет вполне достаточно.

Cherub

Адский младенец, наделенный прозрачными крылышками насекомого, но все же не способный взлететь - злая пародия на ангелочка. Подобно паукам Trities, "детишки" любят атаковать группами, но в, отличие от первых, Cherub'ы гораздо более прытки и опасны. К тому же, вы, в основном, будете встречать их в темных узких проходах, где вовремя заметить Cherub'ов весьма сложно. Смотрите под ноги!



Рекомендуется отстреливать на дальних подходах из автомата или плазмагана. Будьте милосердны – цельтесь в голову. Главное – не подпускать на расстояние прыжка. Иначе попасть по скачущему перед лицом младенцу может быть проблематично, а пока вы возитесь с одним, подоспеют и остальные.

Revenant



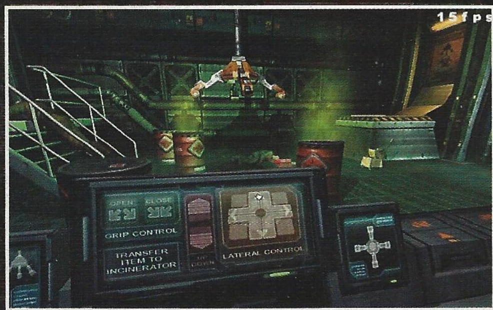
Восставший скелет-ракетчик, облеченный в сомнительного вида полупрозрачную оболочку, впрочем, неплохо его защищающую. На плечах несет две ракетные установки класса земля-десантник с самонаводящимися боеголовками. Встречаются эти создания не так чтобы часто, но, как говорится, метко. От ракет Revenant'ов увернуться очень сложно, но вполне возможно их сбить. Лучше всего подойдет плазмаган, пулемет тоже неплох. Ну и, конечно, не возбраняется попробовать тактику "клин клином вышибают". Две ракеты в черепно-безмозговую область будет достаточно. Если же патронов мало и есть желание рискнуть, то вполне можно совершить набег с дробовиком. Только не стоит забывать, что бесстрашный скелет вовсе не гнушается стрельбой ракетами "в упор".

Mancubus

Один из немногих сильных соперников. Mancubus'ы толсты (во всех смыслах этого слова) и сильны. В каждую руку этого упитанного демона вмонтирован мощный и скорострельный плазмаган, пары-тройки прямых попаданий которого будет достаточно, чтобы заставить вас, высунув язык, умчаться прочь в поисках спасительной аптечки. Слабое же место Mancubus'ов - в шаблонности их поведения. Завидев жертву, демон тут же пускает в ее сторону четыре-пять сгустков плазмы, после чего весьма неуклюжим образом начинает пытаться сократить дистанцию. Именно в этот момент, который

темно, в общем. Ученый идет быстро, торопит и нас. Но лучше не спешить, а забегать в каждый уголок и ответвление, где лежат броня, аптечки и амуниция. Оберегаем ученого мужа вплоть до Coolant Control Junction, где его все-таки прикончат, а нам ничего не останется, как подняться вверх по лестнице. Откупориваем шкаф 039 (код: 102). Проходим в Coolant Flow Control. Здесь везде паутина и подвешенные трупы в коконах. Интересно, к чему бы это? Проползаем по вентиляционной шахте и оказываемся в местечке под названием Lower MF5 Control, где встречаемся с небольшим, но весьма надоедливым паукообразным (Trite). Расправляемся с тварью и опускаем лестницу вниз. Лестница не хочет опускаться до конца, зато из дырки выбегает пара десятков голодных членистоногих весьма агрессивного поведения. Когда последний паук разлетится на куски, мы сможем забраться по лестнице наверх, где и находится выход с уровня.

Alpha Labs 3



Не дожидаемся, пока откроется лифт, а приседаем и стреляем в спину убегающему солдафону. Поднимаемся по лестнице в AL2 Main Engineering, у перекрестка не сворачиваем, доходим до двери в Hazardous Waste Disposal. В этом помещении при помощи незатейливого терминала нам надо собрать, а затем уничтожить две токсические бочки. Делаем это следующим образом: при помощи курсора передвигаем кран так, чтобы он располагался сверху над бочкой, затем выжимаем до упора клавишу вниз (на терминале). Когда сам кран окажется непосредственно над бочкой, наживаем клавишу "схватить объект". Если все прошло правильно, то кран захватит бочку и поднимет ее вверх, после чего надо выбросить бочку точно в утилизационный отсек (для этого есть самая нижняя кнопка на терминале). Как только все бочки будут выброшены, сержант Келли оповестит нас, что отряд "Браво" потерял еще одного человека и должен срочно передислоцироваться в Alpha Labs 4. Мы обязаны пойти за ними. Теперь забегаем в помещение, где раньше стояли опасные бочки и хватаем с пола карту доступа. Проходим в следующий зал, где подбираем PDA (G. Poota) и открываем шкафчик 047 (код: 123). Можно вызвать лифт и взорвать приехавших мутантов метким выстрелом в рядомстоящую бочку с горючим. Бежим обратно и идем в коридор напротив того помещения, где мы возились с бочками. Используем карту доступа и проходим в Coolant Monitoring. Перебив всех, кто движется, вскрываем шкаф 048 (код: 123), и, перед тем, как подняться на лестницу, спускаемся вниз, на трубы (там лежит много всего полезного). Когда в следующей локации не останется ни одного монстра, откроется дверь в Boiler Room Monitoring. Бежим по коридору, подсвеченному красными лампами, в конце которого лежит пулемет. Возвращаемся и открываем с терминала дверь под номером 3. Проходим в соседнее помещение и на лифте спускаемся вниз на Storage and EnPro Facility. Дверь на выход из уровня не откроется, не ждите; зато, если посмотреть в окно, в вас метнут какой-то тяжелый предмет, который это стекло и пробьет. Перед выходом не забудьте открыть шкаф 049 (код: 123).

Alpha Labs 4



Сразу идем налево (Reactor Control Room), где нас попросит о помощи ученый (L. Kaczynski). Чтобы открыть двери реактора и выпустить бедолагу, надо нажать на маленькую кнопочку внизу терминала, а чтобы изжарить его в адском пламени - на большую вверху. Впрочем, ученый откроет нам свою комнату, где много патронов и брони, а забрать его PDA (на котором, кстати, хранятся весьма интересные данные) мы всегда успеем. Также возьмите со стола видеодиск. Далее бежим в Reactor Processing, где устраиваем куче монстров кровавую баню, затем поднимаемся наверх. Сначала заходим в левую дверь, где кто-то пытается нас звать, а затем переманить на "темную сторону". Берем патроны и



длится обычно пару секунд, нужно выскочить из укрытия и с истошным криком "ура!" метнуть под ноги толстяку парочку ручных гранат. Или отправить в его сторону несколько ракет. В ситуациях, когда Mancubus'ов несколько, не стоит гнушаться и заряда из BFG. Его медлительность и ваша прыткость решат дело.

Archvile

Опаснейший демон, повелитель малых монстров. По взмаху его руки на вас накинутся орды появившихся из ниоткуда Imp'ов или Wraith. Кроме того, Archvile сам по себе неслабый противник: у него много жизни, а лобовой удар файрволом быстро доведет вас до съедобного состояния.

Чаще всего эти твари встречаются в двух типах ситуаций. Во-первых, этот демон появляется где-то высоко и начинает неустанно спавнить вам под бок импов. В таком случае будет самым разумным быстро пустить в сторону надоедливого кукловода пару ракет, а потом из малого оружия покончить с приспешниками. Повторять до достижения удовлетворительного результата. Во-вторых, Archvile способен неожиданно вырулить из-за угла, оказавшись прямо перед вами. Очевидно, что в следующую секунду кто-то получит волну согревающего душу огонька в лицо. Поэтому, без всякого промедления: отступление и активизация чего-нибудь вроде пулемета или лаунчера. Грамотный стрейф и хорошая меткость - ваши помощники. На последних уровнях игры Archvile становятся хорошей мишенью для вашего Soul Cube.

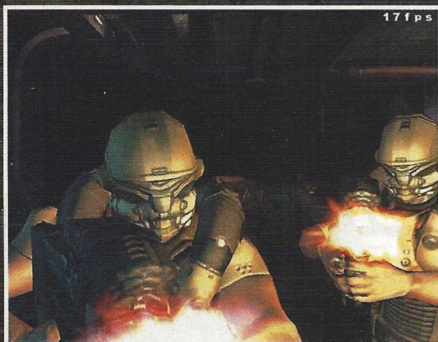


Hellknight

Скалящийся на вас с фирменной коробки с DOOM 3 демон встречается ближе к последней четверти игры. Hellknight силен и очень опасен. Любой его удар в большинстве случаев заканчивается потерей львиной доли здоровья, а иногда и сразу летальным исходом. Особенно стоит опасаться прямого попадания плазменного заряда, которыми щедро метается монстр. К тому же Hellknight необычайно толст и здоров: даже прямого попадания из BFG на низкой мощности для него будет недостаточно.



Поэтому не экономьте патроны: всадите в него все, что будет под рукой. Оптимально прикончить эту тварь лаунчером или гранатами. В любом случае придется побегать. Для еще пущего накала страстей Hellknight'ы кое-где появляются сразу по двое. А в аду, где не так много патронов, есть все шансы поспорить с ними, имея на руках лишь старый добрый дробовик. Но не отчаивайтесь: маневр, маневр и



идем направо. Нам сообщают, что Bravo Team застряла в EnPro Plant. Находим PDA у терминала (H. Nelson). Теперь впервые сталкиваемся с проблемой куда пойти, так как с этого места прохождение уровня идет двумя разными путями. Не долго думая, выбираем самый сложный, а значит интересный.

На терминале жмем кнопку Activate EFR Systems и, разбежавшись, прыгаем через мост. Повторяем трюк с круговым мостом, где сначала надо зайти в правую комнату, чтобы открыть центральный проход. Далее вспоминаем игру "Марио" и исполняем акробатические трюки, продвигаясь вперед. Когда дойдем до EFR Junction 8, увидим Свона с бодигардом, которые одним выстрелом из BFG кладут с десяток пауков и сваливают с уровня на лифте. А нам предстоит драка с огромной паучихой (Vagary). Чтобы без особых потерь завалить гадину, старайтесь выписывать круги вокруг нее, поливая огнем из пулемета (стрейфить вправо-влево не прокатит, так как метательные шишки управляются паучихой в полете). Покончив с монстром, переходим на следующий уровень.

EnPro Plant

Смотрим сценку, как ребята из Bravo Team оказались безжалостно порезаны в клочья. Но парни просто так не сдались. Они умудрились прострелить газовую трубу, соединяющую сеть реакторов, что вызвало неслабых размеров пожар, но, главное, это отрезало локацию EnPro Plant (где сейчас находимся мы) от внешнего мира. Какие молодцы! Прямо у входа активируем Sentry Bot'a, с которым прем напролом. Останавливаемся в Control 1, где с помощью терминала устраняем утечку газа и берем PDA (S. Road). Делаем остановочку и в Maintenance 1, где подбираем плазмаган. Продолжаем путешествие под прикрытием железного друга вплоть до Power Core Access, где поднимаемся наверх и видим плачущую девушку. Смотрим милую сценку про появление нового вида врагов (Lost Soul). Враги, не столько опасные, сколько надоедливые. Укусить вас могут только с разгона, поэтому уклоняйтесь от прямых атак и расстреливайте вблизи. Со стола берем PDA (T. Chasar), вскрываем ящик 063 (код: 972) и на терминале включаем служебный мост, который доставит нас к реактору. Двери наружу (к гаражу), как и следовало ожидать, закрыты из-за пожара, который необходимо срочно локализовать. Бежим дальше и, уничтожив огромное скопление монстров в Chamber 2, опускаемся на лифте в Reactor Control Room. Там смотрим сценку, где понимаем, что план "Б" должен воспрепятствовать нам вызвать подмогу. Тушим пожар и возвращаемся к ранее запертой двери. Добегаем к Garage Exit и обнаруживаем уцелевшего парня из Bravo Team. Он дает нам карту, с помощью которой можно осуществить связь с Землей и вызвать подмогу. Еле живого солдата на наших глазах убивает Wraith. А мы бежим к выходу с уровня.

Communications Transfer



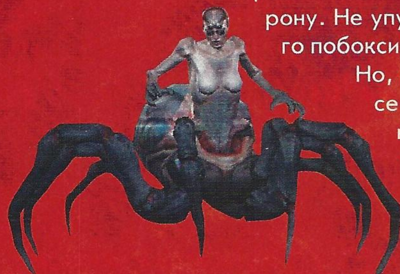
Мы оказываемся на поверхности Марса в компании нового вида монстра (Cacodemon). Входим в здание, где находим маленькую лазейку-тоннель (Maintenance Crawl Space). Какой-то местный приколист опять забавляется со скелетом и весело хохочет. Вываливаемся на поверхность Марса, где сражаемся с пауками, не забывая подбирать щедро раскиданные баллоны с кислородом. Вызываем лифт и продолжаем путь. В локации Service Tunnels видим отъезжающую машину консультанта. Чтобы забраться на самые верхние полки стеллажей с боеприпасами, используем старый дедовский трюк с ящиками. Дверь справа закрыта и откроется только с PDA J. Holiday. Он как раз валяется в комнате напротив. Как раз там мы и встречаем новый вид зомби – "бегущий-с-бензопилой". Берем PDA и проходим дальше. Дверь в RPC Support Area Level 1 откроется, когда перебьем всех монстров. Добравшись до залитого

еще раз маневр. Поведение Hellknight'а подчас столь же шаблонно, как и поведение Mancubus'а: он просто чередует сближение с противником и бросок сгустком плазмы. Выждите подходящее время и атакуйте. Если же у вас есть заряженный Soul Cube, то проблем с Hellknight'ом и вовсе не будет.

Боссы

Vagary

Первый босс, которого вы встретите. Нехорошая тетенька-паучиха, обладающая к тому же паранормальными способностями. Любимое развлечение: дистанционное метание различных тяжелых предметов в вашу сторону. Не упустит возможности и немного побоксировать.



Но, на самом деле, Vagary вовсе не сильна. В заключительных уровнях игры вы встретите ее в роли чуть ли не рядового монстра, причем даже не в единственном числе. Вся сложность борьбы с ней заключается в том, что вы пока не располагаете мощным оружием. Поэтому используйте все, что у вас есть. Лучший выбор – пулемет (для средней и близкой дистанций) и гранаты (для дальней). Просто продолжайте тупо в нее палить, уворачиваясь от ответных ударов. Вряд ли это порождение геенны огненной проживет более двадцати секунд.

Guardian

Гораздо более интеллектуальный в плане ведения боя босс, чем его предшественница. Гигантский демонический монстро-бык весьма быстр и силен. И слеп... Его глазами служат Seeker'ы – кружащиеся возле него твари с фонариками. Если Seeker заметил жертву, то он тут же подает сигнал своему хозяину, который не промедлит с адекватной реакцией. Приготовьтесь использовать бег – к счастью, Stamina в аду бесконечна.

В первую очередь от вас потребуется сбить всех трех Seeker'ов. Тут главное попасть. Пулемет и автомат – лучшие помощники, но для них может быть мало патронов. Тогда сгодится и дробовик. Хорошо бы успеть прихлопнуть такую птицу, прежде чем она успеет подать сигнал. Если же маневр не удался, то придется уносить ноги за ближайшее укрытие.



Когда все Seeker'ы сбиты, Guardian начнет рождать новую партию. Именно в этот момент вы должны оказаться поблизости с полностью заряженным лаунчером или иной мощной пушкой. Про-сто выпустите весь заряд в образовавшийся над монстром сгусток энергии, попутно уклоняясь от летящих





раскаленными породами RPC Maintenance, желательно обойти всю местность по углам – там много чего запрятано. Далее видим лифт. Сейчас он не работает, поэтому включаем его в помещении сбоку. Используя лифт, объезжаем все станции при помощи ручного управления, так как по углам раскидан целый склад оружия. Теперь возвращаемся на первую станцию и включаем подъемник наверх. Забравшись на второй этаж, используем терминал, чтобы открыть дверь на третьей станции. Там мы найдем славный берсерк-бонус. Далее выходим на поверхность Марса, и бежим в дверь, слева от той, куда заехала машина.

Communications

Сразу по прибытии, сержант Келли предупреждает нас, что Свон будет пытаться мешать нам. Садимся в лифт и едем в Communications. Открываем дверь с терминала (напротив заблокированного выхода на Monorail) и в локации Communications Hallway наблюдаем, как эти двое рушат пульт управления главным передатчиком. Плохо дело. Заходим в это помещение, берем PDA (S. Blake) и получаем приказ отослать сигнал из центра управления спутниками (Satellite Control). Доходим до лифта (Command Engineering Lift 2), после выхода из которого, в нас со зловещим смехом метнут изуродованный труп (ей-богу, странное чувство юмора). Добегаем до Command Systems и подхватываем очередной PDA (B. Wolfe). В Security Office отпираем Security Locker #054 (код: 246) и активируем Sentry Bot'a, с которым бежим до лифта (Command Maintenance Elevator). Если вашего паучка убьют (это маловероятно, но возможно) вернитесь и активируйте нового.

Поднимаемся на третий уровень и находим тот самый Satellite Control, где первым делом берем PDA (R. Finoh). У пульта передачи сигнала сталкиваемся с еще одной дилеммой: отсылать или не отсылать. Консультант Свон говорит, что не надо, дескать, пока мы не выяснили, что происходит – вся эта проблема – собственность компании UAC. С другой стороны, сержант Келли, которому до фени, кому принадлежит этот адский комплекс, как и подобает старому вояке, твердо знает, что надо поступать по уставу. От вашего выбора практически ничего не зависит, так как злоумышленник, устроивший весь этот хэллпати, сам вызовет корабли с Земли. Так что жмите уже на что-нибудь и возвращайтесь

в разные стороны от Guardian'а зарядов. Несмотря на свои габариты, у этого демона не очень много жизни, и буквально за два-три захода он будет побежден.

Sabaoth



Новый облик Sarg'а немного пугает, попутно вызывая в памяти сильнейшие приступы дежавю. Но все далеко не так плохо. Несмотря на грозный вид, мутировавший сержант довольно-таки просто выносится незамысловатым методом "в лоб".

Как только человек-танк появится из открывшегося ангара – пускайте в ход лаунчер. Вы успеете сделать достаточно много выстрелов. Затем самое время увернуться в сторону, так как он, скорее всего, попытается на вас наехать. Небольшие размеры площадки, на которой идет бой, пойдут вам на руку – развернуться такой махине тут попросту негде. Самопальный танк только и может, что ездить по периметру, да пересекать платформу по крестовидному пути.

Атаки Sabaoth'а сильны, но их легко избегнуть. От ударов клешнями можно увернуться, просто не задерживаясь у "танка" на пути. Это же касается и посылаемых в вашу сторону зарядов BFG. Если вы были достаточно внимательны предшествующие десять минут игры, проблем с ними быть не должно. Просто используйте плазмаган или пулемет, чтобы сбить их, как только Sabaoth выстрелит. Помните, что прямое попадание из BFG фатально, но, даже если заряд врежется в стену, вы все равно получите урон от радиационного излучения. И опасайтесь стоящих по периметру колонн – они бьют током.

В остальном же эта битва столь же скоротечна, как и поединок с первым боссом.

Cyberdemon



Финальный босс игры, легендарный Cyberdemon. Он тут, он вернулся, и он неуязвим для обычного оружия. Что же делать? Конечно же, использовать таинственный артефакт – Soul Cube. Буквально тройки-четверки попаданий будет достаточно для полного отброса копыт, даже обидно. Просто бегайте вокруг Hell hole, отстреливая Imp'ов и Wraith до полной зарядки артефакта, а затем пускайте кубик полетать, желательно в направлении рогатого парня. При необходимости прячьтесь за каменными возвышениями – лаунчер у него, знаете ли, весьма большого калибра. И помните, что путаться под ногами – плохая привычка.

И все-таки, почему произошла катастрофа?



1) Возможно, потому что сотрудники питались бутербродами с пентаграммой, нарисованной на коробке?

2) А может быть, просто у них в офисе было слишком темно, чтобы заметить ошибку?

3) Или сказалось отсутствие женщин (кроме одной) на базе?

4) Хотя, возможно, все дело в том, что одним из главных ученых базы был загримированный Джон Кармак.



в лифт. В любом случае, сторона, которой вы угодили, позовет вас в Delta Labs. Туда ведет Monorail, который теперь открыт. Спуск на в лифте на первый этаж (на бордюрчике с двумя импами валяется броня)



Monorail Skybridge

Вот это подстава! Мост, ведущий к скоростным поездам, рушится, и нас выбрасывает на поверхность Марса. Вход в базу – рядом – встроенного баллона хватит. Если подобрать вывалившиеся баллоны, то справа от входа можно найти броню. Внутри здания (когда отдышитесь) бежим прямо и разносим все в округе, пока в Storage 1 не встречаем скелета о двух ракетницах (Revenant).



При должном старании (не жадничайте, батареек для плазмагана будет еще много) убьете его без потерь. Доходим до Toxic Waste Processing, где необходимо починить насос, чтобы понизить уровень токсических отходов для дальнейшего прохождения. В Central Maintenance берем PDA (I. Sadowayj) и видеодиск. Опускаем лестницу и по трубам доходим до Pump Control, где активируем насос. Бежим через кишащие пауками пещеры (Underground Tunnel 1) до Toxic Disposal Maintenance, где берем PDA (A. Garta) и ракетницу. За следующей дверью будет довольно внушительных размеров локация поверхности Марса. Сначала направляемся в постройку, из которой по ящикам забираемся на мост. А с моста до выхода с уровня уже рукой подать.



Recycling – Sector 2

Заходим в кабинку перед входом на уровень (Pumpstation 1). Берем PDA (J. Moen) и, воспользовавшись терминалом, врубаем вентиляцию. В этот момент на мониторе появляется доктор Бетругер, который делится с нами планом уничтожения Земли. Внимательно слушаем старого маразматика, выходим из кабинки и поднимаемся вверх на поршне, периодически выскакивающем из пола. Окончательно выживший из ума старикан выводит из строя систему вентиляции, что не позволит нам пройти через дверь на Monorail. Придется реактивировать систему воздушной очистки. Перед закрытой дверью стоит ящик за номером 003 (код: 483). Пробиваемся вперед до Hazardous Material Control и открываем дверь в систему реактивации очистки воздуха. Двигаем обратно, и на локации Underground Access Hall встречаем новых противников – детей-анге-

Seifer

Отправляясь на Марс, возьмите с собой

Примечание: если значения в многопользовательском и синглплеерном режимах игры разнятся, то они указаны через дробь: singleplayer/multiplayer.

Кулаки (Fists)



Конечно, много дури ими не выбьешь, зато боеприпасы не кончаются. В синглплеере вам вряд ли захочется войти с ревенантом в полноконтактный бокс, однако, подобрав берсерк-бонус, вы сможете одним ударом выносить любого противника. В многопользовательском режиме при удачном раскладе можно выбить оружие из рук оппонента, что называется, "на лету".

Кулаки имеются в распоряжении, как ни странно, с самого начала игры.

Патронов в обойме	-
Прямое попадание	20/20
Попадание в голову	40
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Частота удара	1 в секунду
Время респавна в мультиплеере	-

Фонарик (Flashlight)



Фонарик - это не только луч света в темном царстве DOOM 3, но еще и возможность стукнуть бывшего боевого товарища в темечко. Не убьете, конечно, больше раззадорите. Но возможности одновременно использовать фонарик и оружие не дали.

Патронов в обойме	-
Прямое попадание	40/20
Попадание в голову	40
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Частота удара	1 за 2 секунды
Время респавна в мультиплеере	-

Пистолет (Handgun)



Да, он слаб и медленно стреляет. Зато точнее чего-либо другого в игре. В идеале, его нужно использовать в комбинации с шотганом или издалека лупить по неприятелю, ослабляя (раздражая) его до начала ближнего боя. Впервые выдается на уровне Mars City Underground, что совсем недалеко от начала.

лочков со стальными когтями и телом личинки насекомого с атрофированными крыльями (Cherub). Мочить этих тварей – одно удовольствие, главное попадать по их небольшим телам, ведя прицельный огонь издалека.



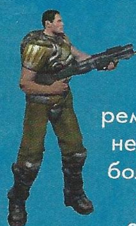
Спускаемся в подвал, где нас ждет очередной сюрприз в виде толстенных и мощных монстров с двумя плазменными пушками (Mancubus). Ближний бой с ними продлится не больше двух-трех секунд, поэтому валите толстяков из-за углов, благо, укрытий в этом подвале полно. Перебив всех, садитесь на лифт и задержите дыхание. В Main Environment Control придется очень быстро включить все три терминала, чтобы реактивировать, наконец, систему очистки воздуха. У выхода найдем PDA (S. Johnson). Дверь на Monorail теперь открыта.

Monorail

Сумасшедший старикан поставил на конвейер производство нового вида зомби, для создания которого требуется солдат (1 штука) и черная магия (1 злобное заклятье). Справа от начала уровня возьмем PDA (S. Harding) и садимся в поезд. Через несколько секунд езды из заднего отсека выйдет ученый (T. Ryan), который пробурчит что-то невнятное про связь артефактов, исследуемых в Delta Labs, с последними событиями. Экстренная непредвиденная (как же!) остановка проис-

Патронов в обойме	12
Прямое попадание	14/15
Попадание в голову	30
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	3 в секунду
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Шотган (Shotgun)



А вот этот ствол просто не может не стать любимым оружием. Вертитесь, стрейфитесь, прыгайте вблизи от трехметровых монстров и пауков-переростков, подпуская их близко, смертельно близко... На локациях, где стены не стесняют перемещение, этому оружию нет равных. Единственный недостаток – небольшая обойма и сравнительно большое время перезарядки, так как патроны, как и сто пятьдесят лет назад, забиваются вручную и по одному. Шотган ждет вас все в том же Mars City Underground.

Патронов в обойме	8
Прямое попадание	185/195 (13 дробинок)
Попадание в голову	185/195
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	1 за 1,3 секунды
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Give doom95

С выходом игры в Сети сразу же появился список консольных команд. Среди них присутствовала малоприметная строчка "Give doom95". Моментально родился слух о том, что, якобы, если ввести эту команду, можно будет поиграть в DOOM образца 95 года, на новом движке. Однако, после ввода ее в консоли, игра отказывается выдавать какую-либо реакцию. Кропотливые фанаты пошли дальше. Они принялись переписывать в директорию с DOOM 3 разные файлы прошлых частей игры, химичить в консоли, в надежде таки получить "Шастье думера", но их старания так и не увенчались успехом. Мифическая команда оказалась беспочвенным слухом.



Сам именинник встретится вам чуть позже, на уровне Delta Labs 4, вы узнаете его по бензопиле и элегантному колпачку



ходит в локации Site 2 (можно спуститься по лестнице под рельсы - поднабрать амуниции). Необходимо включить систему герметизации тоннеля. Идем прямо, по пути отстреливаем кучу нечисти и подбираем два PDA (G. Ross и C. Hollies). Поднимаемся наверх, на терминале врубаем Airlock (код на мониторе: 826) и не забываем про запертый шкафчик (код: 142). Возвращаемся и наблюдаем паука, доедающего нашего ученого. Едем дальше. На территории комплекса Delta случается совершенно непредвиденное ДТП, и нас выбрасывает из горящей электрички. Перед тем, как подняться наверх, обшариваем всю платформу. Далее замечаем включенную автоматическую пушку, которая стреляет во все, что движется. Дожидаемся в укрытии, когда кончатся монстры и выключаем ее, не забыв отпереть в комнате сзади два шкафчика #078 и #079 (код к обоим: 364). Прямо за висящей пушкой и находится выход с уровня.

Delta Labs 1

Во всем Delta Labs нет электричества. Надо восстановить его. Заходим в помещение, из которого только что вылетел труп. Доходим до панели управления, где нам сообщают, что для включения электричества необходим Data Linker. Идем обратно и залазим в тоннель под вылетевшей плитой. Выползаем в Delta Main Lobby. Ого, в 21.00 все сотрудники приглашены на вечеринку в честь дня рождения Джима, надо бы тоже его поздравить.

Проходим в смежный зал, берем Data Linker и топаем обратно. У панели управления нас запрягают включить основной реактор. В это время сержант приглашает нас встретиться в Delta Service Hallway, говорит, что там безопасно. Идем обратно в Delta Main Lobby и проходим на место встречи. Засада! Сержант оказался на стороне чокнутого Бетруггера. (У ящика №21D код: 298)

Автомат (Machinegun)



Очень похож на аналогичный из Quake 3, хорош на средних дистанциях, на дальнем расстоянии несколько падает меткость стрельбы. Впервые доступен на уровне Mars City, найдете его в лапах мертвого зомби.

Патронов в обойме	60
Прямое попадание	9/12
Попадание в голову	24
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	10 в секунду
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Пулемет (Chaingun)



Крутится и вертится в ваших руках. Правда, долго раскручивается и мало вертится (так чудно стреляет, что, право, не хочется отпускать левую кнопку мыши, а 60 патронов очень быстро улетают), а так – ничего. Замечаем вражину на дальней дистанции, нажимаем "огонь" и подсчитываем количество свинца на душу бедного монстра. Не советуем использовать пулемет на близких дистанциях – пока оружие готовится к бою – сожрут, ей-богу, сожрут. Неплохой фишкой чейнгана является эффект замедления больших монстров, что дает вам возможность стрейфиться в свое удовольствие. Также радует рекордно низкое для жанра время перезарядки. Впервые найдете в закрытом кабинете на уровне Administration.

Патронов в обойме	60
Прямое попадание	20/30
Попадание в голову	60
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	6 в секунду
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Гранаты (Grenades)



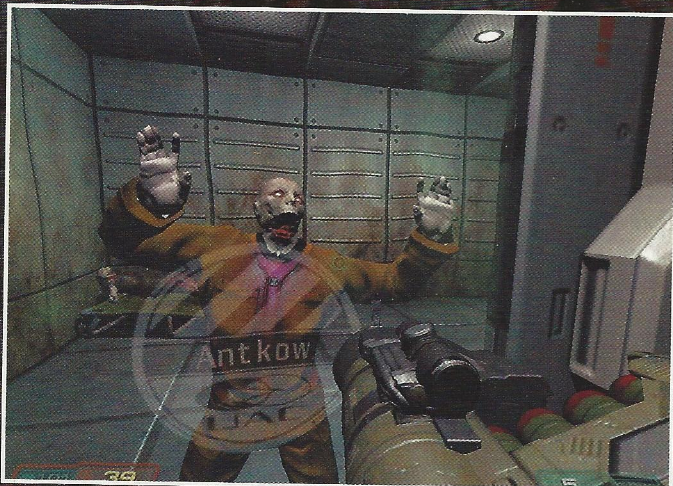
Гранаты как гранаты. Единственным недостатком использования этих весело пикающих устройств является, как ни странно, физический движок Havok 2. За время игры складывается твердое ощущение, что под цифрой "6" скрываются вовсе не гранаты, а хитрые марсианские бумеранги. Если бросок осуществляется в закрытом, тесном помещении можете смело жать quickload. Помните, чем дольше мы замахиваемся, тем дальше граната полетит, задержка более трех секунд карается мгновенной ампутацией руки и неминуемой смертью. Гранаты достаются вам в самом начале и "далее везде".

Максимальное количество	50
Прямое попадание	150/75
Попадание в голову	-
Повреждение взрывной волной	150/75
Радиус взрывной волны	175/150
Скорострельность	-
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Устраняем всех и ползем в Delta Service Warehouse. Врубаем реактор в Reactor Control Room и на самом верхнем этаже берем PDA (B. Mora). Теперь у нас есть доступ к основным дверям Delta Labs. Снова возвращаемся в Delta Main Lobby, чтобы на лифте подняться на следующий уровень.

Delta Labs 2

Садимся в лифт и едем до Level 2 Archives, отпираем шкаф 112 (код: 538) и, пробравшись под завалами, находим ученого, сидящего за компьютером (I. McCormick). Ботаник начнет судорожно рассказывать об артефактах, других измерениях и съехавшем с катушек Бетругере, который взял самый ценный артефакт и ушел с ним в ад. Для того чтобы попасть в другую часть комплекса необходимо воспользоваться телепортером, для активации которого нужен Plasma Inducer. Возвращаемся в Central Corridor и идем направо (West Hallway).



Окно в одном из кабинетов разбито, можно забраться внутрь и подобрать PDA F. Cinders. Когда получим задание отпереть все двери офиса, возвращаемся и идем налево (East Hallway). Добегаем до Hazardous Materials, где проход нам преграждает сломанная дверь. Придется воспользоваться дыркой в потолке.

При помощи терминала вызываем ящик с экспонатом, снова задействуем терминал, садимся на ящик с экспонатом и

Плазмаган (Plasmagun)



Универсальная вещица. Подходит для стрельбы на ближних и средних дистанциях. На дальних расстояниях эта пушка практически бесполезна ввиду низкой скорости полета плазменных шаров. Идите на звук женского плача на уровне Alpha Labs 4, в закрытом шкафчике вас будет ждать экземпляр.

Патронов в обойме	50/30
Прямое попадание	16/30
Попадание в голову	60
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	8 в секунду
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Ракетница (Rocket Launcher)

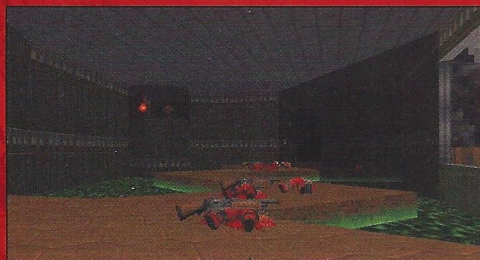


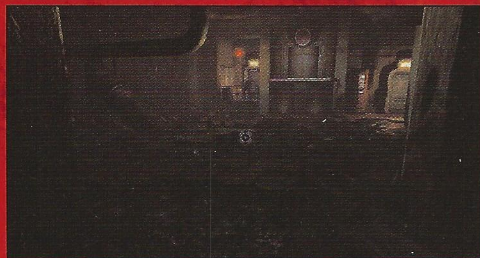
Одна из самых мощных игрушек. Как сами догадываетесь – не для маленьких комнатушек – взрывная волна накроет вас в той же степени, что и монстров. Ракетница берет свое на средних дистанциях – враги отлично разлетаются в разные стороны. Впервые найдете на уровне Monorail.

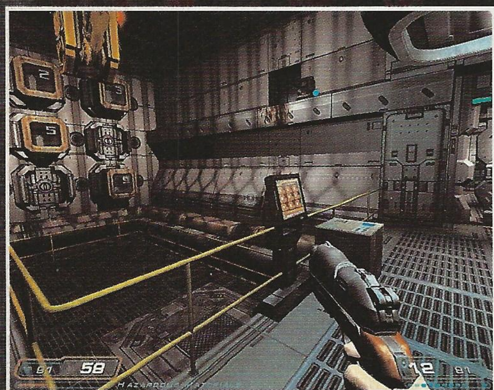
Ракет в обойме	5
Прямое попадание	170/100
Попадание в голову	-

Аналогии

До выхода DOOM 3 разработчики упоминали, что будут использовать в игре планы некоторых старых добрых уровней. И вот уже найден высокополигонный аналог знаменитого e1m1.









спрыгиваем с него в нужный момент. Отпираем дверь (Chief Abrams, код: 931) и забираем BFG 9K. Выходим в Delta Security и открываем офисы с двух терминалов. Возвращаемся через West Hallway, в открытых камерах подбираем PDA (F. Sinders и P. Wilson) и в Operational Service Room берем Plasma Inducer (светящийся цилиндр в открытой серверной стойке). У шкафа №114 код: 715. Возвращаемся к ученому, он дает нам видеодиск. Проходим в Teleportal Chamber, заходим в телепортер и активируем терминал.

Delta Labs 2 – North

Access Card к запертой двери, что рядом с выходом, берем в следующем помещении. Поднимаемся на лифте, отпираем шкаф 103 (код: 259), не забыв подобрать PDA (F. Erikson). Идем по коридорам, расстреливая монстров, пока не натыкаемся на лабораторию по изучению этих самых монстров. После стычки с Archvil`ом, справа на балкончике второго этажа, через вентиляцию попадаем в кабинет Dr. Michaels и открываем ящики 216 и 217 (коды: 624 и 972 соответственно).

Заходим в Stasis Chamber и любуемся заспиртованными гадами вблизи. В темном и мрачном Stasis Transfer двигаемся вслед за экспонатами. По дороге есть небольшая освещенная комнатка, для шкафа №213 код: 371. В Analysis Control – на пустое место, где раньше лежал Soul Cube. Рядом на столе валяется видеодиск и PDA (H. Bullman). А вот и тот шкаф, в котором заперся умник, просивший о помощи в самом начале иг-

Повреждение взрывной волной	150/100
Радиус взрывной волны	175/125
Скорострельность	1 в секунду
Время респавна в мультиплеере	30 секунд

Биг Факинг Ган (BFG 9K)



Этот чудо-зверь эффективен против больших монстров. Как обычно, за выпущенным сгустком снаряда тянутся энергетические лучи, причиняющие вашим врагам кучу неудобств. Теперь, чем дольше удерживать кнопку стрельбы, тем разрушительнее получится эффект, так что ищите выгоду. Только не перестарайтесь - через три секунды поисков выгода сама найдет вас. Чужая, правда. Оружие хранится за стеклом закрытого кабинета на уровне Delta Labs 2. В мультиплеере на стандартных картах, слава богу, отсутствует.

Патронов в обойме	4
Прямое попадание	200
Попадание в голову	-
Повреждение взрывной волной	100
Радиус взрывной волны	150
Скорострельность	1 за 4 секунды
Время респавна в мультиплеере	-

Бензопила (Chainsaw)

Наследие Техаса преследует творение id Software уже в третьем поколении. С появлением этой штуки в игре, отпадает необходимость тратить патроны на зомби, которые просто застревают в адской мясорубке на пару секунд, не имея возможности укусить вас хотя бы разочек. Угрожающе ревет даже в неактивном состоянии, ненароком призывая к вам много народа в мультиплеере. Обнаружите это чудо техники в маленькой комнате на Communications, где сразу поймете, что вы не единственный обладатель этого экзотического оружия ближнего боя.



Патронов в обойме	-
Прямое попадание	50/60 в секунду
Попадание в голову	-
Повреждение взрывной волной	-
Радиус взрывной волны	-
Скорострельность	-
Время респавна в мультиплеере	20 секунд

Куб душ (Soul Cube)

За этот крайне полезный человечеству артефакт придется побывать в аду, в прямом смысле слова. Куб активируется после каждых пяти убийств (женские голоса, доносящиеся из него, вовремя напомнят вам о своей готовности). По умолчанию вызывается клавишей [Q]. При активации, куб вылетает на охоту. После мгновенной смерти врага вам восстанавливается здоровье, эквивалентное забранному у него. Найдете в аду (спросить у демона Guardian'a).



ры. В каморке за номером 666 (код: 372) валяются останки умника и тусуется сожравший его имп. Задыхаясь от злости, Бетругер сообщает, что Soul Cube он унес в ад и, что нам туда никак не добраться. На следующей локации отыскиваем PDA (Elizabeth Maneil), отпираем закрытый склад (код 725) и шкафчик Martian Buddy (код: 508). Код доступа на следующий уровень Delta Labs – 463.

Перед лифтом вас встретит Archvile, можете предварительно набросать на место его телепортации гранат. Вообще же, патроны советуем не экономить, через пару уровней все оружие отберут.

Delta Labs 3

Сразу по прибытии на новый уровень Delta Labs, старый маразматик истеричным голосом отдает команду разрушить мост, что не очень-то вежливо с его стороны. У ящиков с номерами 386 и 387 один код: 836. Забегаем в комнатушку справа от начала уровня и берем PDA (F. Serano). Уровень представляет собой систему телепортеров, в итоге, выводящую на Delta Labs 4. Чтобы воспользоваться телепортером, необходимо каждый раз активировать Cycle Chamber, то есть, находить терминал, который откроет это помещение. Все три терминала расположены прямо по пути к этим Cycle Chamber – промахнуться сложно. Зайдя в помещение с телепортером, делаем следующие манипуляции: включаем установку на первом терминале, выбираем понравившуюся локацию на втором, заходим под лучи самого телепортера и активируем его. Локация для первого телепортера – PAD2, для второго – PAD3. Для того чтобы открыть дверь к третьему телепортатору, загляните за дверь напротив Security Station. Следующая "правильная" локация – PAD1. Но перед этим можете снова телепортироваться в PAD3 (поднабрать патронов. Для ящика №317 код: 841. Выход - рядом с точкой прибытия, допрыгать по ящикам к вентиляции.) и в PAD2 (закрытая изнутри комнатка Security Station - батарейки к плазмагану и PDA M. Shultz).

После телепортирования в PAD1 бежим прямо, там и находится выход с уровня.

Delta Labs 4

Пожалуй, самый короткий уровень в игре. Идем по забавному коридору, отстреливая зомби с бензопилами, затем сворачиваем налево в Delta 4 Security, где открываем шкаф-

Патронов в обойме	-
Прямое попадание	1000
Попадание в голову	-
Повреждение взрывной волной	40
Радиус взрывной волны	100
Скорострельность	-
Время респавна в мультиплеере	-

Боеприпасы



Оружие	Handgun
Малая обойма	12
Большая обойма	36
Максимальный боезапас	360



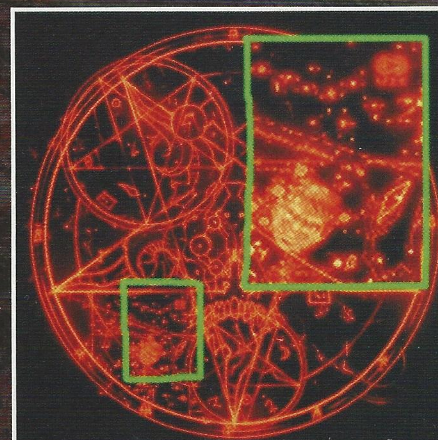
Оружие	Shotgun
Малая обойма	8
Большая обойма	16
Максимальный боезапас	320



Оружие	Machinegun
Малая обойма	30







В аду вам обязательно попадется пентаграмма. В ней замечено как минимум три скрытых прикола. Во-первых, это харя думера в левом-нижнем углу. Во-вторых, совсем мелкая эмблемка UAC чуть выше и правее думерской физиономии. В-третьих, в самом центре пентаграммы нарисована знаменитая Dopefish, поджаривающаяся на свечке, и, видимо, довольная этим.

чик 104 (код: 579). Заходим в помещение напротив и узнаем в нем тот самый главный телепортер, откуда повылезали все черти в самом начале игры. Доктор Бетругер, дорвавшись до управления телепортером, открывает его. Смотрим сценку про двух здоровых монстров с Hell Knight и одного маленького ученого. Прикончив тварей (БФГой их!), отправляемся в ад.

Hell

В аду - одни сражения и ничего кроме сражений. Оружие у нас отобрали, но мы его подбираем по ходу дела (внимательно осматриваем самые темные закутки). Бесконечная выносливость и отсутствие фонаря определенно разнообразят геймплей. Где-то посередине уровня найдем PDA (S. Garlick). Обязательно прослушайте трогательные аудиофайлы.

Скоро вы дойдете до зала с гигантской зеленой пентаграммой на полу. Если вы аккуратно обойдете ее по краю, то попадете на секретную площадку с BFG.

В последней локации встретитесь с огромным демоном – Guardian'ом. Его можно убить, только уничтожив три светящихся кокона, летающих вокруг него. После этого у вас будет несколько секунд на то, чтобы поразить некий синий сгусток над головой босса. По прошествии этих секунд расстрел коконов придется повторить и так до самого конца. Коконы легче всего поражаются сначала из BFG, а потом из обычного дробовика. По сгустку желательно палить из ракетницы или плазмагана. Когда демон-переросток будет валяться на полу, из его огромной туши вылетит Soul Cube, который надо подобрать и выйти с уровня через телепортер.

Delta Complex

Старикан Бетругер пытается утешить себя тем, что аду, якобы, куб вовсе не нужен, и корабли, везущие подмогу, вернутся на Землю полные жутких монстров. Идем по знакомой местности до Elevator Shaft, в шахте лифта поднимаемся вверх по лестнице и садимся в лифт на Delta Authority. В Delta Autho-

Большая обойма	45
Максимальный боезапас	600



Оружие	Chaingun
Малая обойма	60
Большая обойма	-
Максимальный боезапас	600



Оружие	Grenades
Малая обойма	5
Большая обойма	-
Максимальный боезапас	50



Оружие	Plasmagun
Малая обойма	25

Большая обойма	50
Максимальный боезапас	500



Оружие	Rocket Launcher
Малая обойма	5
Большая обойма	10
Максимальный боезапас	96



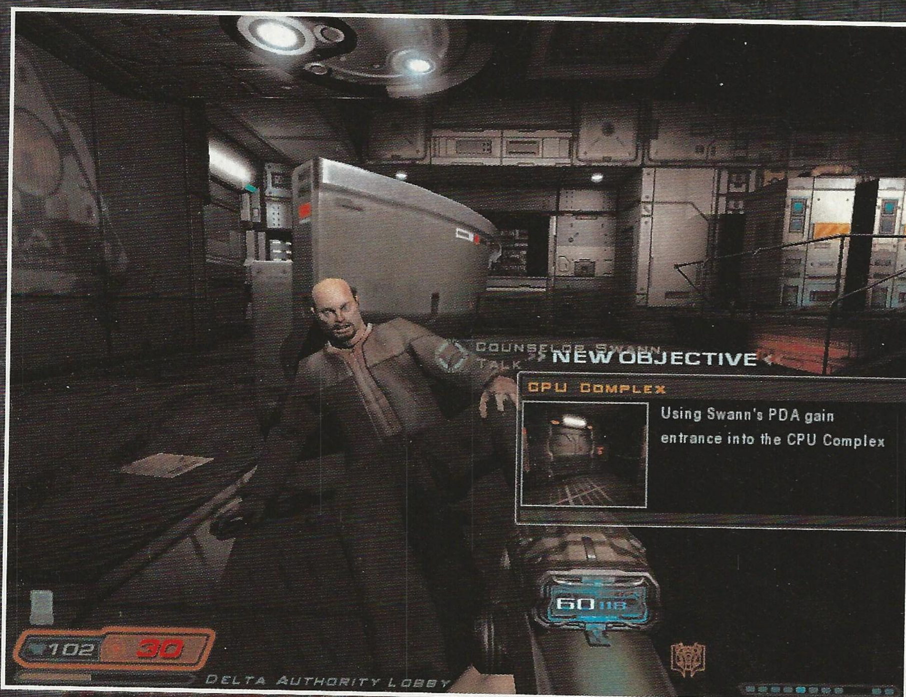
Оружие	BFG 9K
Малая обойма	4
Большая обойма	-
Максимальный боезапас	32

Броня

Combat Armor



Броня, уменьшающая вредоносное воздействие на организм различных внешних факторов, коих в DOOM 3 по десятку на каждом шагу. Настоятельно рекомендована к использованию. Прибавляет 50 еди-



Между прочим...

Попробуйте во время игры набрать в консоли "iddqd". Вас поздравят с отличной памятью.

rity Lobby встречаем еле живого Свона, который дает нам свой PDA. Выясняется, что его телохранитель ушел в CPU Complex, и без ушей Бетругера он не вернется. Прежде чем следовать за ним, в комнатке за спиной Свона обратите внимание на люк в полу, наверняка немного шмоток вам пригодятся. С терминала, перед концом уровня загружаем себе на PDA инструкции по сатанинским ритуалам.



CPU Complex

Открываем шкаф 452 (код: 571). В Main Entrance Hall выясняется, что панель двери, ведущей на Main Processing сломана, нужно найти новую на закрытом пока складе. Бежим направо в Security Monitoring и открываем там склад. Затем отпираем дверь в Lab A (код 627 на мониторе в Security Monitoring).

В следующем помещении - лифт на Cpu Banks K-T. Но перед этим можно пройти чуть дальше, попрыгать по висящим камушкам и разжиться ракетницей. В Cpu Banks K-T снова садимся в лифт и нажимаем на кнопку Routing. В самом конце локации находим эту несчастную панель (у шкафа №669 код: 468) и возвращаемся в Main Entrance Hall. За закрытой ранее дверью садимся в лифт и едем до Main CPU. Послушав предсмертный бред охранника Свона, заползаем в отверстие в полу, берем боеприпасы и аптечки и только потом идем к выходу.

Main Processing



Пробиваемся к лифту-мосту Central Bridge, с помощью которого перемещаемся в Server Bank, всех там выносим, а затем добираемся до Central Processing. В Storage - патроны, броня и немного монстров. В локации CPU нам предстоит нелегкая битва с монстром-танком Sabaoth (он же бывший Sarge). После того как он умрет, возьмите с его тела BFG. В его гараже (Sarge's Garage) есть лазейка, пройдя через которую, окажемся в лифте на Site 3.

Site 3

Сначала надо получить доступ к закрытым дверям на Site 3 (PDA P. Rodgers). Проходим через Site 3 Hub в Lab Sector 3, где берем PDA (R. Davis), затем - поднимаемся по лестнице на Lab Sector 2, где и обнаруживаем спрятав-

ниц брони, в мультиплеере возобновляется по истечении 20 секунд.

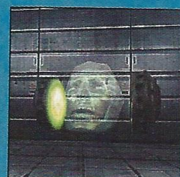
Armor Shard

Пластины брони, раскиданные по углам добрыми завхозами из id. Валяются в количестве от трех штук. Прибавляют по 5 единиц брони, в сетевой игре время респавна shard'ов составляет также 20 секунд.

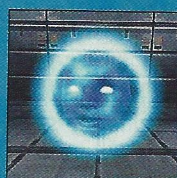
Бонусы



Название Berserker
Время действия 30 секунд
Время респавна в мультиплеере 180
Эффект: Враги выносятся с одного удара, повышенная скорость, в мультиплеере увеличивает мощность всех видов оружия, а не только кулаков.



Название Invisibility
Время действия 30 секунд
Время респавна в мультиплеере 60
Эффект: Вы становитесь невидимым для оппонентов (только в сетевой игре).



Название Megahealth
Время действия 30 секунд
Время респавна в мультиплеере 180
Эффект: Увеличивает ваше здоровье до 200 единиц (только в сетевой игре).



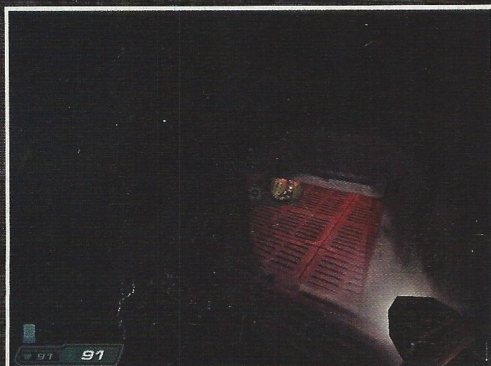
Обнаружен окаменелый "Навигатор" датированный январем 2004 года

шегося P. Rodgers'a. Он рассказывает нам, что закрыть портал из ада можно только с помощью Куба Душ и, что нам лучше побыстрее топать на место раскопок, куда нас доставит погрузчик из Site 3 Hub. Берем его PDA и видеодиск. Поднимаемся (в лифте кнопка - maintenance) на Freight Control Tower и вызываем погрузчик. Вернувшись в Site 3 Hub, в гараже, где манипулятор бьется об стенку, садимся на грузовой поезд и едем на следующий уровень.

Caverns – Area 1

Расчищаем проход к большому лифту в локации Heavy Transfer Lift 1. Через крышу здания залезаем в окно и вызываем лифт. Приезжаем в Sub Chamber. Первым делом убейте Archvile, это он вызывает хеллнайтов. Перед тем, как зайти в само здание, надо побегать вокруг и соберать кучу всякой всячины возле фундамента. Для доступа к другой части комплекса нужна карточка, которую можно найти, спустившись в самый низ здания, где за трубами прячется ученый J. Katayama. Возвращаемся обратно.

Теперь мы можем открыть дверь. Слева будет лестница на крышу, а на ней - секрет, небольшой люк в стене поднимается, когда к нему подходишь (внутри - патроны для BFG). Залазим на кран. Наша задача – развернуть его так, чтобы мы смогли по стреле пробраться через озеро лавы на другую половину комплекса. Прыгаем с крана, находим лифт и, вперед, на следующий уровень.



Caverns – Area 2

Уровень, хоть и прямой, как палка, зато очень красивый. В Main Excavation берем со стола Access Card (можно вернуться обратно к лифту и зайти в кладовую, среди прочего - патроны для BFG) и заходим в храмоподобное сооружение. По пути включаем все генераторы, которые встретим, чтобы хоть немного подсветить довольно темную локацию. В конце уровня нас ждет встреча с кучей Vagary, которые эффектно спустятся вниз по отвесной стене. Включаем генератор возле лифта и спускаемся вниз.



Primary Excavation

В комнате с механизмом неясного предназначения посередине и каменным плитами у стен обратите внимание на ближайшую плиту справа.

Когда вы опуститесь на лифте в ад, двигайтесь вдоль левой стены, и тогда, рано или поздно, вы доберетесь до тупика, один из кирпичей которого будет обработан в виде эмблемы ID Software

Нажмите на него и проходите в открывшуюся комнату. Там подберите с пола PDA и можете читать записи разработчиков.

Рассмотреть "адского сатану" - CyberDemon'a - во всей красе будет не так-то просто: тварь так и норовит выкинуть нас в лаву, за пределы острова. Убить его можно только с помощью Куба Душ. С монстрами, подпитывающими артефакт – проблем не будет – лезут изо всех щелей. Лучший маршрут, как сами догадываетесь, – носиться по кругу, удирая от Кибердемона и расстреливая на ходу вылезающих из портала монстров. В общем, классный экшн получается. Когда самый главный и большой откинет свои многотонные копыта, нам покажут мультик, где все закончится хорошо, нас найдут и увезут на Землю, а беспокойная душа старого доктора Бетругера получит, наконец, свой заслуженный отпуск на горячих берегах чистилища. Вам же остается только еще разок пройти DOOM 3 на Nightmare.



Андрей ЩУР

DOOM 3: Игра с консолью

Данные советы затрагивают далеко не все консольные команды, существующие в DOOM 3. Не рассчитаны они и на профессиональных игроков, максимально подгоняющих игру под себя, создающих собственные заковыристые конфиги. В данной статье содержится только разумное количество советов по настройке игровых функций, позволяющих повысить скорость и качество игры на вашей машине, научить работать с простыми командами игровой консоли.

Часть 1. Правила пользования

Начнем с самых азов. Консоль – это встроенная в игру командная строка, позволяющая без каких-либо знаний программирования изменять значение огромного количества игровых параметров, начиная от графики и заканчивая управлением. Вызывается консоль одновременным нажатием клавиш **Ctrl+Alt+`** ("тильда", слева от клавиши "1"). В простейшем варианте использования система набора команд следующая: (команда) [значение]. Например: *con_noPrint 1*. Т.е. управляющей функции *con_noPrint* было придано значение "1". Категории у числительных, используемых в командах, бывают двух типов: либо это "1" или "0" (можно воспринимать как "вкл" и "выкл" данной команды), либо это какое-то число, например *r_displayrefresh 85* (установить частоту обновления экрана 85 Hz).

Если вы решитесь заняться изучением консоли, то во многих ресурсах найдете разные варианты прописывания одних и тех же команд, например: *seta con_noPrint "1"*. Т.е. добавлены руководящая команда set в начале строки и кавычки у числительных. И то, и другое необязательно. Кавычки используются, чтобы просто четче выделять на странице текстового редактора числительные, когда вы составляете свой конфиг. Руководящая команда set тоже необязательна, она просто указывает, что данной переменой присвоено указанное значение. Существует несколько разновидностей команды set. Самая используемая из них – команда *seta*, которая не только переменной значение, но и дает команду его сохранить (*seta* – сокращение set+archive). Так же существуют такие варианты, как *sett* (set+tool, т.е. выполняемая команда относится к настройкам редактора игры), *setu* (команда касается информации о юзере), *sets* (команда для мультиплеерного сервера).

Чтобы узнать, какое значение стоит у команды в данный момент, просто наберите название команды и нажмите Enter. Вам будут показаны значение в данный момент и значение, присвоенное данной команде "по умолчанию".

И последнее. В консоли DOOM 3 работает фишка из предыдущих версий движка, позволяющая нажатием клавиши Tab вызывать в консоли список команд. Например, вы хотите посмотреть все команды, начинающиеся на "aas" - набираете эти буквы в консоли, нажимаете Tab и любуетесь появившимся списком. Кроме того, полученный список (вернее, лог консольных команд) можно сохранить командой *condump 111.txt*, где "111" - название текстового файла.

Часть 2. Возгонка и перегонка

Что можно сделать, чтобы выжать из вашей не самой шустрой машины еще немного fps?

Во-первых, рекомендуется распаковать ресурсы игры. Это далеко не так страшно и сложно, как может показаться на первый взгляд. Достаточно просто зайти в поддиректорию \Base, найти файлы с расширением *.pak4, переименовать их в *.zip и распаковать в данную директорию с помощью стандартного Winzip или Winrar. Если у вас они не установлены, то взять их можно на нашем диске. Правда, стоит учитывать, что потребует данная операция более 5 гигабайт пространства на жестком диске, поэтому если с местом напряженка, придется перед распаковкой провести генеральную уборку (долой родительские "солитеры", хе-хе!).

Во-вторых, открываем консоль и начинаем кудесничать. Далее будет приведен список команд с объяснениями, каким образом это все работает.

Настройка кэша

image_useCache [0 или 1] – при значении "1" включает бэкграундовое кэширование графической информации. Не обязательно ускорит fps, зато сгладит их и уменьшит время подгрузки локаций. Используется вместе с командами *image_cacheMegs* и *image_cache MinK*.

image_cacheMegs [Мегабайты] – команда задает количество оперативной памяти вашего компьютера, отведенное под распаковку заранее сжатых графических ресурсов. Не работает с установками графики Ultra High, т.к. в данном случае сжатие отсутствует. Не рекомендуется отводить для этой команды более 1/3 оперативной памяти (т.е. не больше 128 Mb при общем количестве в, скажем, 512 Mb RAM).

image_cacheMinK [Килобайты] – команда задает минимальный размер сжатых графических файлов, заливаемых в кэш. Попробуйте начать со значения 3072, и постепенно повышайте (но не задирайте его очень сильно, не больше 10240).

Ручное ухудшение текстур

В DOOM 3 можно вручную выставит потолок для размеров используемых текстур. Это даст ускорение производительности за счет ухудшения качества освещенности и прорисовки текстур. Обычно используются следующие параметры: 256 (что обозначает максимальный размер текстур 256 на 256 пикселей) для 64 Mb видеокарт, 512 для 128 Mb видеокарт и 1024 для 256 Mb видеокарт. С помощью приведенных ниже команд опробуйте разные режимы, оцените, какое качество окажется для вас приемлемым.

image_downSizeLimit [256, 512 или 1024] – задает максимальный размер текстур.

image_downSize [0,1] – включает приведенное выше ограничение.

image_downSizeBumpLimit [256, 512 или 1024] – задает максимальный размер бамп-текстур.

image_downSizeBump [0,1] – включает приведенное выше ограничение.

image_downSizeSpecularLimit [256, 512 или 1024] – задает максимальный размер текстур освещенности.

image_downSizeSpecular [0,1] – включает приведенное выше ограничение.

Графические настройки

com_videoRam [Mb] – количество мегабайт оперативной памяти вашей видеокарты. Проверьте его, если неправильное, то введите правильное количество.

cm_backFaceCull [0,1] – команда служит для отсекания полигонов, находящихся вне зоны прорисовки, т.е. вне зоны видимости игрока. Может ускорить fps, но если начнутся какие-нибудь графические глюки, то лучше отключить.

com_purgeAll [0,1] – в значении 1 полностью вычищает все данные во время загрузки следующего уровня. Ощу-

тимо увеличивает время подгрузки, но может сократить время "замираний" во время игры.

com_fixedTic [-1,0,1] – по умолчанию в DOOM 3 зашит верхний предел в 60 fps. Выставьте значение данной команды "-1", чтобы отключить это ограничение.

r_vertexBufferMegs [Mb] – определяет количество мегабайт, отведенных под вертексный буфер. Увеличение данной функции может дать прирост производительности. Попробуйте задать значение в 48 Mb или 64.

r_orderIndexes [0,1] – в положении "1" оптимизирует работу вертексов. Может немного повысить скорость рендеринга.

r_usePortals [0,1] – в положении "1" включает портальную систему, отсекающую невоспроизводимые на экране части уровня. Может дать прирост в скорости производительности. При появлении графических глюков рекомендуется отключить.

r_useOptimizedShadows [0,1] – в положении "1" включает на карте заранее сгенеренные статичные тени, что ускоряет обработку данных.

r_skipParticles [0,1] – в положении "1" отключает все партикловые эффекты вроде дыма, тумана пара и т.п. Ощутимо помогает производительности, но так же ощутимо убивает атмосферу игры.

r_skipDiffuse [0,1] – в положении "1" отключает особый тип освещения. Помогает производительности, но так же затемняет некоторые участки уровня, где это освещение применяпось (т.к. его ничего не заменяет).

r_skipUpdates [0,1] – в положении "1" включает статичное освещение на уровнях (фиксированную мощность и направление), что дает скачок производительности и уход от реализма.

r_skipDeforms [0,1] – в положении "1" отключает деформацию материалов, которые могли быть подвержены деформации.

r_skipFogLights [0,1] – в положении "1" отключает особый тип освещения.

r_skipMegaTexture [0,1] – в положении "1" программа начинает использовать графические ресурсы только самого низкого качества. Ухудшит внешний вид, зато ускорит игру.

r_skipTranslucent [0,1] – в положении "1" отключает прозрачность у объектов. Ускоряет игру, но уменьшает реализм.

r_useShadowCulling [0,1] – в положении "1" убирает тени с частично видимых источников света. Дает прирост производительности.

r_useLightCulling [0,1,2,3] – определяет метод обработки и оптимизации просчета освещения. Рекомендуется установить параметр "3" (но если начнутся графические глюки, попробуйте остальные параметры).

r_useCulling [0,1,2] – определяет метод обработки и оптимизации объектов. Рекомендуется использовать параметр "2", но если начнутся глюки... ну, вы в курсе.

r_useInfiniteFarZ [0,1] – в положении "1" использует трюк с непросчитыванием клиппинга на дальних дистанциях. Дает прирост производительности.

r_useIndexBuffers [0,1] – в положении "1" включает ARB_vertex_buffer_object для индексации. Лучше отключить.

r_useVertexBuffers [0,1] – в положении "1" включает ARB_vertex_buffer_object для вертексов. Ускоряет процесс их обработки.

r_useTwoSidedStencil [0,1] – в положении "1" оптимизирует просчет стенсильных теней. Рекомендуется включить.

r_useTurboShadow [0,1] – в положении "1" использует для просчета теней хитрый алгоритм, оптимизирующий процесс почти без потери качества. Включить.

r_useShadowProjectedCull [0,1] – в положении "1" отключает прорисовку полигонов, полностью зачерненных тенями. Помогает производительности.

r_useConstantMaterials [0,1] – в положении "1" задает материалам заранее вычисленные свойства, ускоряет производительность.

g_projectileLights [0,1] – в положении "1" включает динамическое освещение от снарядов. Для ускорения игры можно отключить.

g_skipViewEffects [0,1] – в положении "0" отключает визуальные эффекты при ранении главперса.

g_muzzleFlash [0,1] – в положении "1" включает эффект вспышки при выстреле из какого-либо оружия. Можно отключить, чтобы еще чуть-чуть поднять fps.

g_showBrass [0,1] – в положении "1" включает трехмерные объекты гильз, вылетающие из оружия. Отключите для прироста производительности.

g_showPlayerShadow [0,1] – в положении "0" отключает тень от главперса. Ускоряет игру.

image_usePrecompressedTextures [0,1] – в положении "1" включает компрессию текстур, ускоряет производительность, жертвуя почти незаметным падением качества.

image_preload [0,1] – включает предварительную подзагрузку графических ресурсов. Увеличивает время загрузки уровней, но уменьшает количество подтормаживаний во время игры.

image_filter [GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST, GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR] – задает OpenGL метод обработки текстур (билинейный или трилинейный). Задайте GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST для ускорения производительности.

Часть 3. Настройки и надстройки

Так, с оптимизацией вроде как разобрались. Теперь можно попробовать несколько достаточно простых команд, дающих некоторые интересные возможности.

Внешний вид

com_allowConsole [0,1] – в положении "1" позволяет открывать консоль не комбинацией из трех клавиш, а только одной "тильдой".

g_fov [количество единиц] – Задает угол обзора игрока (Field of View – FOV). Стандартом принято считать 90. Попробуйте поиграть с установками от 50 до 150.

g_showHud [0,1] – включает/выключает внутриигровой интерфейс. Если хотите снять красивый скриншот, можно его отключить.

com_showFPS [0,1] – включает/выключает индикатор количества fps в правом верхнем углу экрана.

r_brightness [количество] – устанавливает яркость в игре. Попробуйте выставить количество от 0.8 до 1.3.

r_gamma [количество] – также относится к настройкам яркости. Попробуйте выставить количество от 1 до 1.5.

Перемещение персонажа

pm_runspeed [количество] – скорость бега персонажа.

pm_walkspeed [количество] – скорость ходьбы персонажа.

pm_crouchspeed [количество] – скорость перемещения ползком.

pm_stepsize [количество] – размер одного шага персонажа.

pm_jumpheight [количество] – высота прыжка персонажа.

Если вас укачивает

Существует определенный тип людей, которых при виде болтающейся в шутере камеры и покачиваний во время бега персонажа начинает мутить. Все эти безобразия можно отключить, ука-

зав нулевые показатели у следующих команд:

pm_bobroll 0
pm_bobpitch 0
pm_bobup 0
pm_runroll 0
pm_runpitch 0
pm_runbob 0
pm_walkbob 0
pm_crouchbob 0

Tomb Raider

При желании DOOM 3 можно из FPS с легкостью превратить в TPS. Это можно сделать с помощью следующих команд.

pm_thirdPersonDeath [0,1] – включает/выключает вид от третьего лица, когда персонаж погибает.

pm_thirdPerson [0,1] – включает/выключает вид от третьего лица.

pm_thirdPersonAngle [угол] – устанавливает направление камеры на персонажа при виде от третьего лица. Измеряется в градусах. 0 – вид из-за спины, 180 – четко анфас.

pm_thirdPersonHeight [количество] – высота положения камеры при виде от третьего лица. Задается в условных единицах, отсчет идет от головы главперса. Можно задавать как положительные, так и отрицательные значения.

pm_thirdPersonRange [количество] – дальность расположения камеры от персонажа. 80 по умолчанию, 0 – камера в голове персонажа.

Переход от первого к третьему лицу можно небольшим скриптом "посадить" на отдельную клавишу, например, F4:

bind f4 toggle pm_thirdperson

Да, и не забудьте включить интерфейс командой *g_showHud*, чтобы удобнее было играть.

Просто полезная фича

Если вам часто приходится запускать DOOM 3, и заставка с бьющимся сердцем id вас уже слегка достала, имеет смысл открыть на рабочем столе ярлык игры и в командной строке после адреса *.exe файла добавить "*+disconnect*" без кавычек (например: "*d:\games\doom3\doom3.exe" +disconnect*).

Запись демок

В DOOM 3 присутствует ряд команд, позволяющих записывать, сохранять и проигрывать демки геймплея:

recordDemo [название демы] – начинает запись игры. Файл с расширением *.demo сохраняется в поддиректорию \Doom 3\base\demos\. Если название не указано, демка сохраняется под именем demo000.demo.

stopRecording – останавливает запись.

PlayDemo [название демы] – запускает указанную дему.

timeDemo [название демы] – запускает дему в режиме benchmark. После окончания демы выдает продолжительность по времени и среднее количество fps. Очень полезная фича, если вы занимаетесь оптимизацией и пытаетесь понять, как повлияли ваши махинации с консолью на производительность.

com_compressDemos [0,1] – сжимает записанные демки в директории \Doom 3\base\demos\ по новой технологии (занимают меньше места, но дольше грузятся).

avidemo [название демы] – конвертирует записанную дему в формат AVI (на самом деле набор tga-картинок и звуковой файл *.wav, которые потом еще надо собрать в ролик с помощью какой-нибудь монтажной программы).

com_aviDemoHeight [пиксели] – указывает вертикальный размер выходящих tga-картинок.

com_aviDemoWidth [пиксели] – указывает горизонтальный размер выходящих tga-картинок.

com_aviDemoSamples [частота сэмпла] – указывает частоту сэмплирования AVI. Чем выше, тем больше станет файл, но тем более сглаженным будет изображение.

roq [название демы] – создает roq-файл, для чего необходимо указать название и путь к roqParam файлу

Страх и ужас

Для любителей хардкора мазохизма можно запустить игру в режиме Nightmare без необходимости проходить игру полностью, чтобы открыть данный режим. Это делается командой *g_nightmare* со значением "1".

Часть 4. Геймплейные внутренности

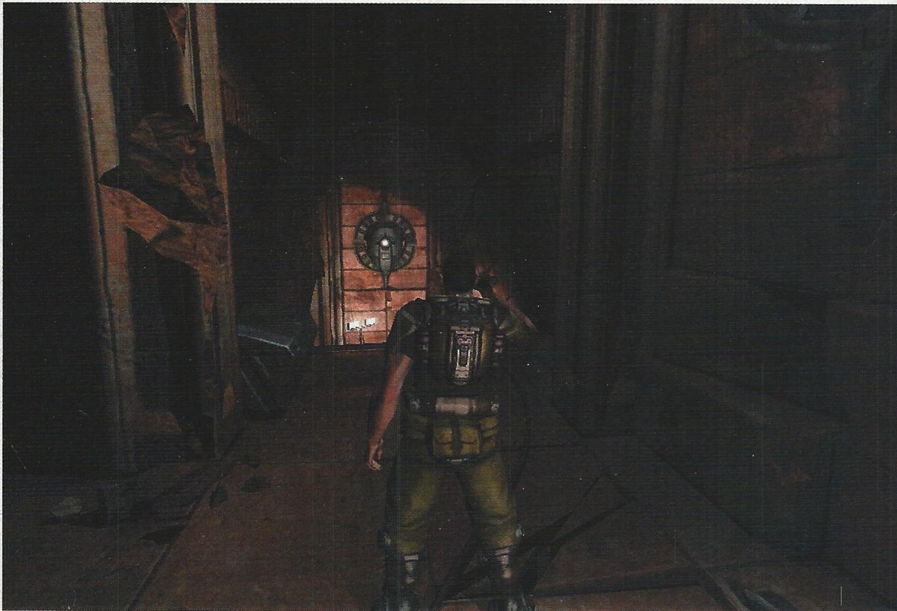
Карты в руки

Если ваша сохраненка не вовремя сдохла*, то можно прибегнуть к небольшой хитрости, чтобы попасть на желаемый уровень. Достаточно набрать в консоли команду "map" плюс название какого-либо из уровней игры. Даже расширение карты указывать необходимости нет, например: map delta1.

Список всех карт одиночной кампании DOOM 3 (в алфавитном порядке):

admin.map - Administration
alpha1.map - Alpha Labs Sector 1
alpha2.map - Alpha Labs Sector 2
alpha3.map - Alpha Labs Sector 3
alpha4.map - Alpha Labs Sector 4
caverns1.map - Caverns Area 1
caverns2.map - Caverns Area 2
commout.map - Communications Transfer
communications.map - Communications
cpu1.map - CPU Complex
cpuboss.map - Central Processing
delta1.map - Delta Labs Level 1
delta2a.map - Delta Labs Level 2A
delta2b.map - Delta Labs Level 2B
delta3.map - Delta Labs Level 3
delta4.map - Delta Labs Level 4
delta5.map - Delta Complex
Plant enpro.map - EnPro
hell.map - Hell
hellhole.map - Primary Excavation
marscity1.map - Mars City 1
marscity2.map - Mars City 2

Сын Лары Крофт продолжил дело матери



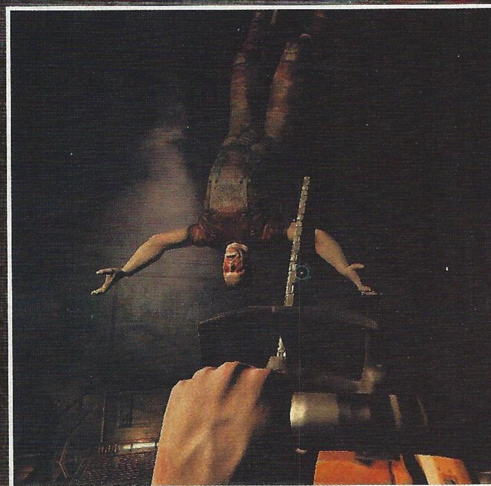


* Другой вариант - шел на одном quicksave'е и, в какой-то момент, его запоганил младший братишка, непонятно каким образом дорвавшийся до компьютера с DOOM 3**

** Что надо делать с такими братишками, вы и сами прекрасно знаете, мы даже объяснять не будем***

*** Подвесить за уши над цистерной с ядохимикатами можно считать гуманным поступком







Если уровень сложности Nightmare слишком уж легок, консоль вам поможет

mcunderground.map - Mars City Underground
monorail.map - Monorail
recycling1.map - Monorail Skybridge
recycling2.map - Recycling Sector 2
site3.map - Site 3

Камлание монстров

Если вы соскучились по какому-то из жителей потусторонних измерений DOOM 3, то его можно вызвать двумя способами:

- устроить вокруг поставленного в центр пентаграммы компьютера ночные шаманские пляски с обязательным фуршетом из вареных мухоморов, выкрикивая имя желаемого монстра (сразу предупредим - не поможет, зато хорошо расслабит и поднимет жизненный тонус после нескольких часов игры);

- зайти в консоль и набрать команду "*spawn*" плюс имя выбранной вами монстрюги. Например: *spawn monster_demon_pinky*.

Список всех монстров в игре:

monster_boss_cyberdemon - Cyberdemon
monster_boss_guardian - Guardian
monster_boss_guardian_seeker - Guardian's Seeker
monster_boss_sabaoth - Sabaoth
monster_boss_vagary - Vagary
monster_demon_archvile - Archvile
monster_demon_cherub - Cherub
monster_demon_hellknight - Hellknight
monster_demon_imp - Imp
monster_demon_maggot - Maggot
monster_demon_mancubus - Mancubus
monster_demon_pinky - Pinky
monster_demon_revenant - Revenant
monster_demon_tick - Tick
monster_demon_trite - Trite
monster_demon_wraith - Wraith
monster_flying_cacodemon - Cacodemon
monster_flying_lostsoul - Lostsoul
monster_zombie_ maint_flashlight - Zombie с фонариком
monster_zombie_bernie - пылающий Zombie
monster_zombie_commando - Commando Zombie
monster_zombie_commando_cgun Commando Zombie с пулеметом
monster_zombie_maint - просто Zombie (тип 1)
monster_zombie_maint2 - просто Zombie (тип 2)
monster_zombie_maint_wrench Zombie (тип 1) с гаечным ключом
monster_zombie_fat2 - толстый Zombie
monster_zombie_fat_wrench толстый Zombie с гаечным ключом
monster_zombie_jumpsuit - Zombie в робе
monster_zombie_jumpsuit_eating - тот же Zombie, поедающий собрата
monster_zombie_labcoat - Zombie в лабораторном халате
monster_zombie_limb - Zombie с отсутствующей конечностью
monster_zombie_maint_bald - лысый Zombie
monster_zombie_maint_nojaw - Zombie без нижней челюсти
monster_zombie_maint_skinny - худой Zombie (тип 1)
monster_zombie_pipe - Zombie с обрезком трубы
monster_zombie_sawyer - Zombie с бензопилой
monster_zombie_skinny - худой Zombie (тип 2)
monster_zombie_suit_bloodymouth - Zombie с окровавленными зубами
monster_zombie_suit_neckstump - Zombie без головы
monster_zombie_suit_skinny - худой Zombie в костюме
monster_zombie_tshirt_bald - лысый Zombie в футболке
monster_zombie_tshirt_blown - Zombie в футболке
monster_zsec_machinegun - Z-sec Zombie с пулеметом
monster_zsec_pistol - Z-sec Zombie с пистолетом
monster_zsec_shield - Z-sec Zombie со щитом
monster_zsec_shotgun - Z-sec Zombie с шотганом

Ружье, которое стреляет

Перейдем к совсем уж откровенным читам. Может случиться так: ну, невтерпеж, как охота из БФГи попалить. Ан нет, не дают ее разработчики по мере прохождения часто использовать. Или вот попадаешь в ад без бензопилы - и как-то так сразу неуютно себя чувствовать начинаешь...

Конечно, если уж совсем притомился, то можно набрать в консоли старые добрые *god* и *give all*, после чего топать напролом, но это не наш метод. Ведь можно вызвать и отдельные конкретные виды бумстиков. Например:

give weapon_machinegun - автомат
give weapon_shotgun - шотган
give weapon_plasmagun - плазмаган
give weapon_chainsaw - бензопила
give weapon_chaingun - пулемет
give weapon_rocketlauncher - ракетница
give weapon_bfg - Большая оФигенная Громыхалка

Для особых любителей пауэрапов можно скастовать следующие безобразия (*spawn* плюс...):

powerup_adrenaline - адреналин
powerup_megahealth - мегахелс, 200 жизни
powerup_invisibility - невидимость



КРЫЛАТЫЙ ОХОТНИК

МОР. УТОПИЯ

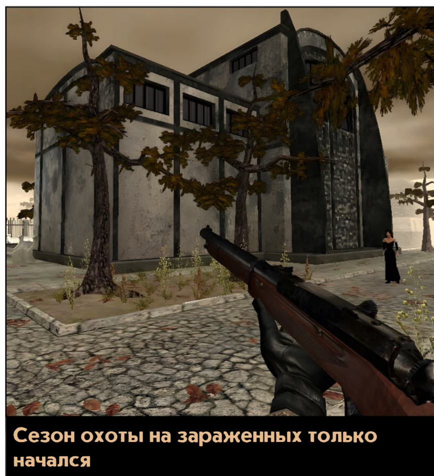
Александр ВАСНЕВ

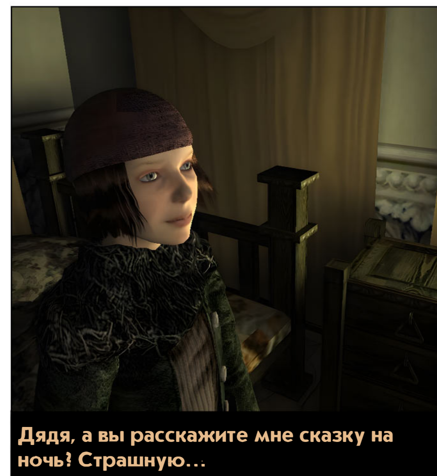
Записки сумасшедшего

Безумству храбрых поем мы славу.
М. Горький. "Песнь о Соколе"

★ Жанр **FPS/RPG/Adventure** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **Ice-Pick Lodge** ★ Дата выхода **Январь 2005** Сайт **www.pathologic-game.com**

Небольшой шок и легкое крышетрясение (баллов эдак в 4-5) поджидает всякого при знакомстве с новой игрой компании Ice-Pick Lodge. Чего стоит одно название! "Мор. Утопия". Это что, дань памяти английскому философу Томасу Мору и его бессмертному труду "Утопия"? Или, может быть, нам расскажут сказку о том, как бывший игрок московского "Спартака" Эдуард Мор стал звездой футбола мирового масштаба?


Сезон охоты на зараженных только начался


Дядя, а вы расскажите мне сказку на ночь? Страшную...

У вас все дома? Это ненадолго...

На самом деле эта история произошла в далеком степном городе. В том самом загадочном городе, где нашли свой приют "животные, дети, правители, призраки прошлого, порочная молодежь и персонажи доисторических страхов". И для полноты картины стоит добавить, что все эти представители биологической и паранормальной фауны образовали некую форму симбиоза, а потому сосуществовали до поры до времени вполне мирно. Действительно - это не мир, это утопия в самом полном понимании смысла этой загадочной лингвистической единицы.

Но однажды безмятежное утро жителей города нарушила интересная, и в то же время тревожная новость. На противоположном берегу реки расцвела гигантская хрустальная роза. И не только она. Вместе с ней расцвела в городе пышным цветом непонятная зараза. Новая болезнь была неизлечимой, смертельной как жизнь и неотвратимой как сама Судьба...Власти пытались с ней бороться, горожане же просто хотели выжить...

Ненормальные герои

Какова роль игрока в этом мире? Понять это довольно-таки непросто. Всего в игре будет доступно пять героев, но управлять придется кем-то одним. При знакомстве с персонажами невольно вспоминается известная формула: "3+2". Три мальчика, две девочки. Но не только поэтому. Дело в том, что изначально нам будет разрешен выбор главного героя из трех кандидатов с вполне соответствующими духу игры позывными: Бакалавр, Самозванка и Потрошитель. Чуть позже, на шашлыки, подъедут ключевые для сюжета NPC - Инквизитор и Полководец.

Главная задача персонажей - это, понятное дело, выжить на этом цветущем празднике жизни. А дальше - это как фантазия позволит. Можно действовать согласно роли, определенной для каждого героя, а можно просто заняться вольной самодеятельностью, надеясь, что все как-нибудь само собой благополучно рассосется. Можно предположить, что мультижанровость проекта, вылившаяся в смешение экшна, квеста и RPG, позволит нам как следует развернуться в обоих направлениях.

Ой, смотрите, огнемет!

Поскольку релиз проекта "Мор. Утопия" намечен на январь 2005, то обязательный пункт в повестке нашей программы - это оценка игровой графики. И, судя по имеющимся скринам, революция в области визуальных эффектов нас не ждет, но вот качественная и достаточно самобытная картинка - пожалуй. Особенно разработчикам удались лица жителей города, облагороженные легкими, а когда и не очень, штрихами безумия. А еще на одном скрине был замечен огнемет, и это хорошо. Но не в наших руках, и вот это уже не очень радует. Хотя, может быть, в игре нам удастся изменить эту ситуацию в свою пользу? Было бы неплохо.

Уже сейчас, за полгода до релиза, можно с большой долей уверенности заявить, что в январе нас ждет одна из самых оригинальных игр за последние пару лет. В то же время, информации, выложенной на сайте игры явно недостаточно, чтобы понять будет ли "Мор. Утопия" чем-то большим, чем просто полигоном для свободного полета фантазии ее создателей. И вот об этом мы постараемся узнать в самое ближайшее время. Следите за анонсами.

Н

Между прочим...

Бакалавр: мужчина, бакалавр медицинских наук, получил задание от властей вылечить болезнь.

Самозванка: тронутая девочка, вообразившая себя святой.

Потрошитель: мужчина, хирург-самоучка, балующийся анатомическими экспериментами.

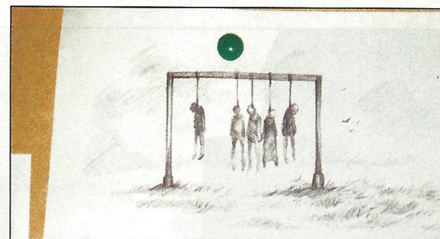
Инквизитор: девушка, ее задача - выяснить причину возникновения загадочной болезни.

Полководец: мужчина, после ознакомления с оперативной обстановкой он должен принять решение о целесообразности уничтожении населенного пункта.

Встреча с работником санэпидемстанции может оказаться чересчур жаркой



Праздник общей БЕДЫ



Спустившись в подвал западного корпуса, рабочие обнаружили, что белые черви Бодхо дали потомство. Радость жителей ночлежного дома была недолгой, ибо в ту же ночь потомство было съедено крысами. Уклад счел это дурным знаком, и дети дубильщиков вскрыли себе вены, чтобы отдать часть своей жизни земле.

Сайт Мор. Утопия. "Дурная новость из Термитника"

До визита к разработчикам из Ice Pick Lodge мы свято верили в то, что после того, как нам покажут имеющуюся версию игры, а также после тщательного допроса с пристрастием все станет ясно и понятно и "Мор. Утопия" окажется вполне стандартным FPS с элементами других жанров. Так было до.

После окончания интервью нам пришлось признать, что игре удалось сохранить свою таинственную оригинальность, и, похоже, только релиз сможет расставить все точки над i в оценке перспективности данной разработки. А еще мы очень обрадовались тому, что в нашем мире нет никакой эпидемии...

Часть 1. Знакомство

После солнечного дня легкий сумрак в студии навевает немного мрачные мысли. Хорошо, хоть на чай здесь не скупятся.

***Навигатор Игрового Мира:* Николай, наверняка ты уже устал от стандартных вопросов, поэтому расскажи нам, кем ты хотел стать, когда закончил школу.**

Николай Дыбовский: Знаешь, у меня было ощущение грядущей катастрофы. Это было такое воспламеняющее чувство... Я очень серьезно подошел к делу и выбирал себе призвание не в существующем мире, а в том, который скоро должен состояться. Поэтому я хотел стать правителем убежища, такого места вроде "Анклава" в пермских или сибирских лесах, где бы могла жить сотня-другая выживших.

***НИМ:* Да уж, специальность, о которой мечтал всякий. Тогда скажите, кому пришла в голову идея собрать команду разработчиков и заняться созданием игр?**

НД: Ну, наверное, все началось с меня. Свою первую игру я сделал довольно давно, будучи еще школьником, в классе, наверное, в седьмом. Как-то раз один мой друг во время ночной посиделки пересказал мне содержание какого-то фэнтезийного романа, одного из тех произведений данного жанра, которые тогда только появлялись в нашей стране. И на основании его рассказа мы при помощи старых театральных афиш сделали свою первую настольную игру. Только через несколько лет я узнал, что то, что мы сделали, было по сути своей Warhammer'ом. И знаете, вот этот процесс изобретения Warhammer'а так меня воодушевил, что я понял: хочу в жизни заниматься только этим. В дальнейшем у меня была целая куча подобных любительских проектов, а однажды я принял участие в действительно оригинальной затее: создании игры с участием живых людей...

***НИМ:* Что-то вроде "ролевки"?**

НД: Нет! Это даже была не игра, а образ жизни. Мы разбивались на группы и бродили по ночной Москве, периодически пересекаясь и обмениваясь впечатлениями. Мне страстно хотелось сохранить этот мир. И когда он начал разваливаться, я остро почувствовал, что этой деятельности нужна заманчивая цель - это был единственный путь к спасению новорожденного мира. Таким кривым путем я пришел к самому главному хребту игры. Есть цель - победа, есть препятствия, которые не дают ее достичь, и есть некий идеальный "Ты", который только и может что-то изменить. Пусть это будет немножко неправда, немножко вымысел.

Потом я понял, что не владею техникой. Мы организовывали некое подобие постановок на мифологические темы. С одной стороны, это было чтением античных трагедий, а с другой - во всем этом присутствовал элемент игры. Это была мастерская. Там мы осваивали элементарные технические приемы - пробовали, как можно совершить поступок, чтобы добиться отзвука у игрока. Так чтобы игрок не просто развлекся как зритель, а своим ответным жестом положил кирпич в здание игры, которое вы вместе строите.

***НИМ:* Скажите, что отличает "Мор. Утопию" от других компьютерных игр? Кроме, конечно, неразберихи с жанровой принадлежностью?**

НД: Наверное, проще объяснить наш подход, используя понятие "враг". Где есть враг, там есть и конфликт, а конфликт - это суть любой игры. Меня всегда угнетало, что враг в любой игре - фальшивый. Есть какой-то Доктор Зло, победив которого, мы сделаем мир счастливым. Но это же вранье! Так не бывает! С таким врагом сражаться неинтересно, это все равно, что бороться на татами с манекеном. И даже если с партнером по спаррингу? Любой учитель единоборств скажет вам, что главный ваш противник внутри вас самих.



Я хотел сделать врага настоящим. Зло - не абстрактно, но и не предметно. Это некое чистое уничтожение. Только что что-то было, и вот этого уже нет. Как те люди, про которых я рассказывал. Куда они делись? Один спился, другая вышла замуж и утонула в хозяйстве, третий стал менеджером среднего звена, и творчество ему стало просто неинтересно. Вдумайтесь, каждый день на нашей планете безвозврат-



При всем желании у вас не получится "зачистить" город, простые NPC умеют респавниться





но исчезает несколько видов живых существ. Никто не виноват - само собой так выходит. Разве не обидно? Вот оно - Зло. Мы теряем своих друзей, которые вдруг становятся совершенно чуждыми нам людьми. Это тоже зло. И оно везде, в том числе и в нас. В игре мы хотели смоделировать ситуацию, которая бы заставила игрока столкнуться с таким вот реальным злом. У нас были разные идеи: мятеж, голод, но все-таки мы решили остановиться на эпидемии. Образ удачный.

***НИМ:* Интересный подход. Но раз уж мы заговорили об игре, может, вы нам вкратце опишете тот мир, в котором нам предстоит жить и бороться. А еще лучше, если вы нам его и покажете.**

НД: Место действия игры "Мор. Утопия" будет происходить в степном городе, построенном на излучине реки. Это самый обычный населенный пункт со своим градообразующим предприятием - мясоперерабатывающим заводом. В истории нашего города было много черных полос, иногда его практически полностью уничтожали, но каждый раз он отстраивался заново. На момент начала игры это уже довольно крупный промышленный центр со своими традициями, историей. Власть в городе принадлежит трем семьям богатых скотопромышленников, которые в один прекрасный день объявили тендер на право постройки нового квартала на другом берегу реки. Контракт обещал быть многообещающим, и в город приехало множество архитекторов. Но стоит сказать, что все это происходило летом, когда в степи цветет множество дурманящих трав. Все как будто ненадолго впали в спячку или сошли с ума. Практически все приезжие бригады не могли работать. Кроме двух молодых братьев-стажеров, чей эпатажный проект и выиграл тендер. Первый из братьев был автором идеи, он предложил вариант здания, которое в принципе, казалось, не могло быть построено. А второй брат, натура более деятельная, сделал невозможное, и вот на берегу реки появилась...

***НИМ:* Хрустальная роза?**

НД: Точно. Но поскольку селиться в таком доме никто не собирался, то это чудо инженерной мысли пустовало. А через некоторое время это само здание и близлежащие пустыри облюбовали для своих игр дети из города. Даже скажу более, детям там так нравилось, что они перестали возвращаться домой...

***НИМ:* А дальше? Началась эпидемия? Как? Почему?**

НД: Нет, при чем тут эпидемия? Она началась гораздо позже - спустя 15 лет... Ответы на всякие такие вопросы вы узнаете из игры. А мы сейчас лучше пойдем ее смотреть.

Часть 2. Показательные выступления

Мы перемещаемся к компьютеру, на экране которого начинают мелькать осенние городские пейзажи. К беседе присоединяется ведущий художник проекта, который скрывается за ником Ein.

***НИМ:* У вас тут, что, вечная осень?**

Ein: В некотором смысле. Игра посвящена 12 дням жизни одного города и по сюжету эти дни выпали именно на осень.

***НИМ:* Каков же будет размер этого города?**

Ein: Город состоит из трех зон: Верхний Город, Средний Город и Нижний Город. Деление осуществляется по имущественному признаку. В Верхнем, например, живут богачи, а Нижний - это по сути своей трущобы.

Помимо трех больших зон город состоит из 16 районов. Но все эти деления чисто абстрактные. Никаких зон переходов не будет, а вся необходимая информация о месте действия будет подкачиваться непосредственно в процессе игры

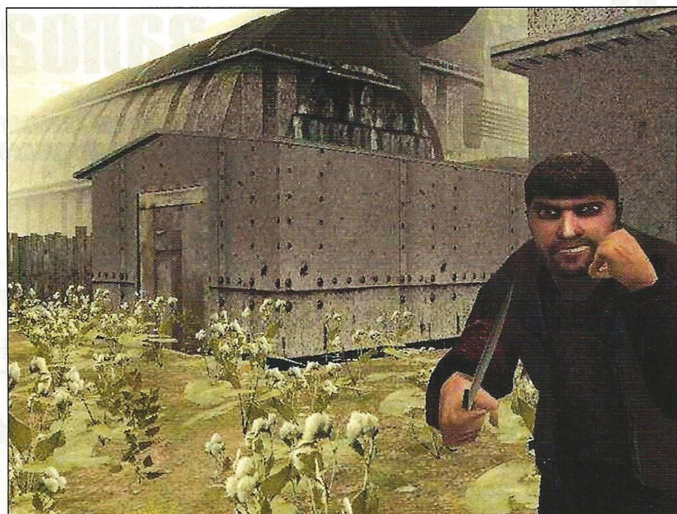
***НИМ:* А к какой эпохе будет принадлежать город?**

Ein: Это трудно сказать - у всех домов будет общий архитектурный стиль, но определить, что послужило его прототипом невозможно. Точно та-

Город живет своей жизнью. Рабочие утром идут на завод, вечером возвращаются домой, количество прохожих на улицах ночью существенно меньше, нежели днем. Во все дома можно заходить, но если вы захотите позаимствовать у жителей без спроса какие-то ценности, то будьте готовы к адекватной реакции с их стороны







кая же ситуация и с одеждой персонажей. Мы вообще старались добиться некой фантастической, сказочной атмосферы.

НИМ: С самого начала нам будут доступны все районы?

Ein: В общем, да. Ограничения будут чисто игровыми, например, когда в город приедет Полководец, вход в зараженные районы будет запрещен. Но туда и без запретов лучше не ходить, ведь герой может заразиться и даже умереть от болезни.

НИМ: А шанс вылечиться в случае заражения у нас есть?

Ein: Есть. К тому же в игре есть возможность предохраниться от болезни.

НИМ: Предохраниться - это хорошо, это по-нашему. Кстати, а все-таки, сколько героев будет в игре?

Ein: Три героя: Самозванка, Бакалавр и Потрошитель. Причем судьбы их очень сильно переплетены сюжетной линией. Скажем так, выполняя определенные задания одним героем, мы сможем даже добиться смерти другого.

НИМ: Надеемся, что персонажи будут различаться не только по внешнему виду?

Ein: Конечно, отличия, прежде всего, будут касаться отношений горожан к персонажам. Один и тот же NPC будет по-разному разговаривать с Самозванкой и, к примеру, с Бакалавром.

НИМ: Вот мы и дошли до NPC. Их будет много?

Ein: Да, помимо основных персонажей в игре будет еще свыше трех десятков сюжетно важных NPC. В отличие от многих других игр, они разительно отличаются друг от друга: внешностью, манерой общения, местом обитания - они всесторонне проработаны. Помимо жителей города, эти уникальные персонажи включают в себя и приезжих, таких, например, как Полководец или Инквизитор.

НД: Инквизиторами в этом мире называют людей, которые могли просто и изящно решить почти любую проблему. Это своего рода чистый интеллект, подкрепленный неограниченными полномочиями. Наш Инквизитор - это молодая женщина, которая, прибыв в город, вместо того, чтобы начать искать причину появления эпидемии, попутно затевает свою интригу. Причину столь неадекватного поведения, как вы понимаете, я вам сейчас раскрыть не могу.

НИМ: Понимаем. А что там с Полководцем?

Ein: Полководец - это своего рода физический способ решения проблемы. У него есть солдаты и пушки. По прибытии его в город его подчиненные блокируют доступ в зараженные кварталы, а санитары (ребята в скафандрах и с огнеметами) начинают планомерную зачистку зараженных кварталов (на экране это выглядит впечатляюще).

НИМ: Какова будет продолжительность игры?

Ein: Эпидемия будет длиться 12 дней. После 12-го дня игра заканчивается. На данный момент один игровой день соответствует приблизительно 3-4 часам реального времени. Но этот аспект еще находится в стадии проработки.

НИМ: Как будет зависеть развитие сюжета от действия персонажа?

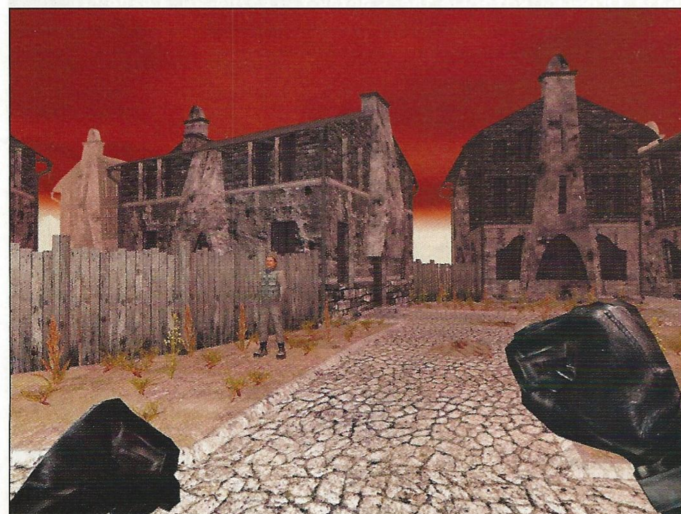
НД: В игре есть события, которые происходят независимо от наших действий. К таковым относится приезд Инквизитора или вступление в город армии под предводительством Полководца. А так в целом судьба города и его жителей в наших руках. В игре будет пять концовок, причем каждый персонаж теоретически сможет достигнуть любого варианта. Но при этом нельзя сказать, что такие-то финалы хорошие, такие-то плохие - все будет зависеть от того, что игрок сам хотел увидеть.

НИМ: Срок выхода игры - начало 2005 года. Он реален? И после окончания этого проекта, чем вы планируете заниматься в дальнейшем?

НД: Насчет сроков единственное, что я могу сказать, это то, что мы приложим все силы, чтобы успеть вовремя. Что касается будущего, у нас есть наметки дальнейших разработок, но говорить пока о них преждевременно, все наши мысли сейчас связаны с "Мором". Точно могу лишь пообещать, что сиквела "Мора" не будет.

НИМ: Что ж, спасибо, что уделили нам время и удачи вам!

Интервью подготовили:
Александр ВАСНЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ





ЧИСТИЛЬЩИК / HELLFORCES

Чистота - залог здоровья

На вопросы "Навигатора" отвечают главный программист проекта "Чистильщик" Николай Худенцов и сценарист Алексей Гельман из компании "Орион", а также продюсер игры Артем Чуканов из "Буки".

Есть такая профессия, сынок, Родину зачищать...
Фраза, с корнем вырванная из контекста беседы Настоящего Чистильщика с подрастающим поколением

География отечественного игростроя ширится и растет, как вирус гриппа в известной песне. Но, в отличие от зловредного заболевания, каждую весну заставляющего население кашлять и бюллетенить, появление в городах и весях страны девелоперских коммун наше издание может только приветствовать. От Москвы до самых до окраин, с южных гор до северных морей, от Калининграда до Владивостока - всюду кипит, бурлит и бьет гейзером. Изобретаются гениальные концепции и велосипеды, строчатся диздоки, собираются из подручных средств мощные движки и создаются миры. Так победим. Нашими юннатами отмечен интересный факт - FPS, услада сидящего в каждом маньяка, отчего-то особенно пышно цветут и колосятся на воронежских черноземах. Вслед за Kreed и дополнением к оному регион готов отгрузить в закрома Родины перспективный шутер "Чистильщик" - жуткий, в хорошем смысле слова, проект. О причинах столь аномальной активности, о том, сколько именно долей хоррора вольют разработчики в конечный продукт, об особенностях уборки территории от мусора и о многом другом мы и решили поговорить с представителями компании "Орион".

Навигатор Игрового Мира: **Привет. Как думаете, откуда в воронежских разработчиках такая тяга к FPS?**

Николай Худенцов: Не знаю насчет других, а для меня это первый шутер. До этого были квесты, RPG.

Алексей Гельман: Сейчас рынок компьютерных игр "повернут" на FPS. Они требуют меньших трудозатрат, но



даже при этом получаются красивыми и интересными. Такими, какими их хочет видеть игрок.

НИМ: **"Орион" - относительно новое созвездие на игровом небосклоне. Какой-то опыт создания игр у вас есть?**

НХ: Опыт создания игр, конечно, имеется. "Чистильщик" - первый проект "Ориона", а лично для меня, например, - уже пятый. По меньшей мере, половина нашей команды уже участвовала в создании игр.

НИМ: **Следите ли за жанром? Какие проекты из недавно вышедших и грядущих считаете конкурентами вашего?**

НХ: Следим в основном за буржуйскими проектами. Ну, а конкуренты, видимо, все шутеры.

АГ: Лично я, как сценарист, стараюсь не упускать ни одной новинки.

НИМ: **Тогда следующий вопрос - как вам DOOM 3? С профессиональной точки зрения, так сказать? Было страшно? Не секрет, что словосочетание horror FPS теперь ассоциируется, прежде всего, с ним. Убивать будете?**

НХ: Лично мне страшно не было. Сделано все очень круто и атмосферно, есть чему поучиться. Убивать, конечно, не будем - куда нам до них (хитро улыбается).

АГ: Первые несколько уровней заставляли меня вздрагивать вместе с креслом. Зомби-солдат, который поднимался с приборной панели, произвел неизгладимое впечатление. Единственный сюжетный недостаток DOOM 3, на мой взгляд, - его затянутость. После ада уже хочется концовки - ан нет, господа, играем дальше.

НИМ: ***Могли бы вы представить ваш проект в виде суммы слагаемых? Откуда черпаете вдохновение?***

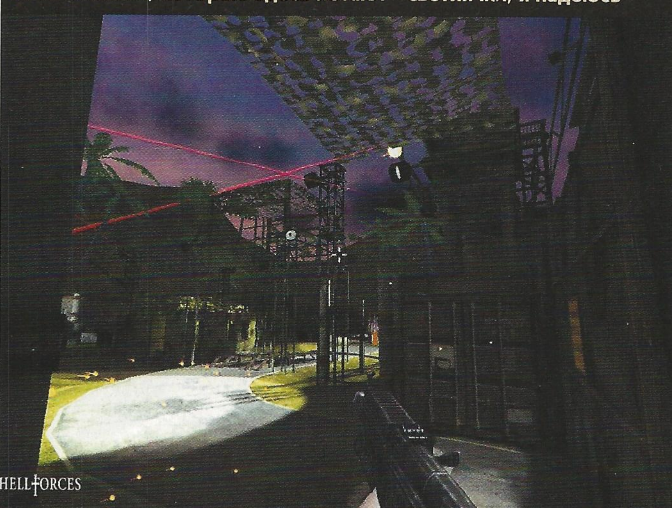
АГ: Half-Life (27.50%) + Painkiller (12.48%) + Uraganniy Drive (39.60%) + фильм Fight Club (10.42%) + Blood (10.00%) = "Чистильщик" (мы проверили - в сумме, действительно, сотня! - прим. ред.). Черпаем из фильмов, книг, консольных и компьютерных игр.

НИМ: **Почему в сюжете выбрана именно адская направленность, и в качестве оппонентов выступают порождения Тьмы, а не инопланетяне, террористы, фашисты или еще какая привычная игровая сволочь?**

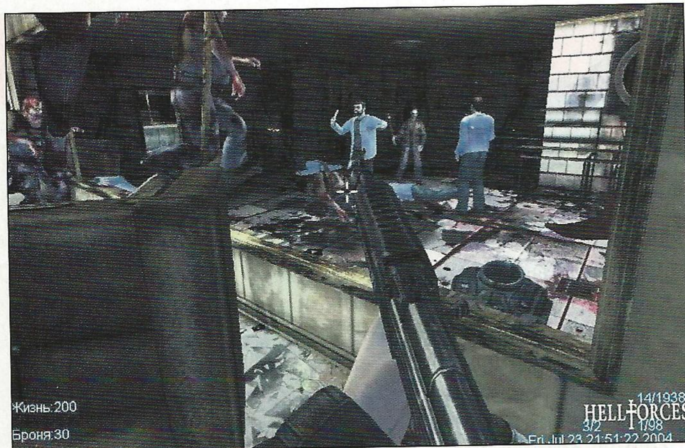
АГ: Инопланетянам уже и так досталось, поэтому они отказались от участия в проекте. Бедных террористов давно загнали в подвалы Басры и не выпускают даже для переговоров об участии в игре. Фашисты попрятались в Антарктиде, их теперь оттуда

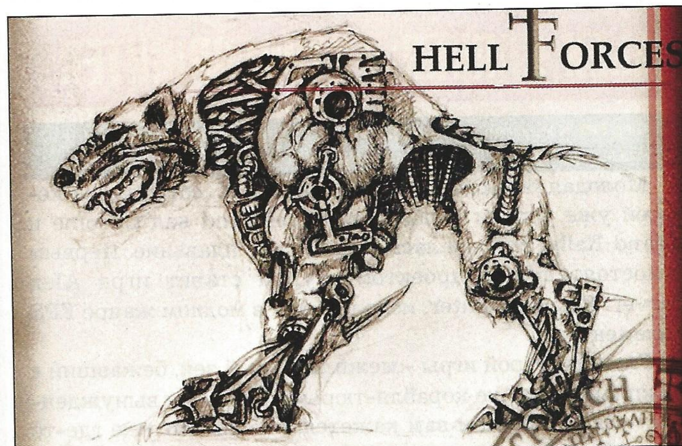


Развели бардак! И валяются



База. Огоньки, которые здесь летают - светлячки, я надеюсь





и калачом не выманишь. А вот демоны и зомби - ребята неприхотливые, почти сразу согласились участвовать в проекте. Работать с ними - одно удовольствие, только иногда требуют жертв.

НИМ: Кстати, о врагах. Предпочитаете подход Serious Sam (орды слабых монстров) или Unreal (немногочисленные крепкие оппоненты)?

НХ: Толп врагов, как в "Сэме", конечно, не будет. Что-то вроде этого местами имеется, но, в основном, бой с людьми будет напоминать Far Cry. Тупо напролом лучше не лезть - убьют.

АГ: Мы думаем, что смогли нащупать золотую середину. Врагов достаточно для того, чтобы игрок не чувствовал себя совсем спокойно, но их не столь много, чтобы начинать ругать излишнюю сложность.

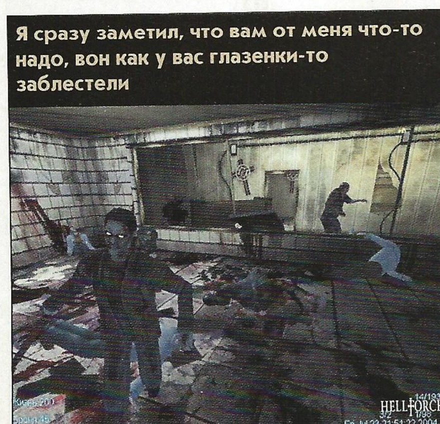
НИМ: Чего в проекте будет больше - ураганной стрельбы или саспенса? Будете стараться щекотать нервы игрока - или развлекать его бешеным экшном? А как насчет необязательной программы?

НХ: Стрельбы будет больше. Но есть и прыжковые пазлы, и головоломки средней тяжести, и даже диалоги с NPC.

НИМ: Что будет профессиональной болезнью поклонников вашей игры - клаустрофобия или агорафобия?

НХ: Где-то 50/50. У нас хватает и подземелий, и уровней на свежем, и не очень, воздухе.

АГ: Будет как в анекдоте: "Квакеров не лечим". Только у нас Чистильщики, а не квакеры.



Я сразу заметил, что вам от меня что-то надо, вон как у вас глазенки-то заблестели

НИМ: Герой у вас какой-то зеленоватый... Мы даже сперва приняли его за зомби. У парня просто плохой день?

НХ: Да, вид у него странноват - попробуем текстуру переделать.

АГ: День у него, конечно, неудачный, но не настолько, чтобы зеленеть (улыбаются).

НИМ: Ходят слухи, что игра будет полна мрачного юмора, свойственного серии Evil Dead. Это радует - но тогда в проекте просто необходимы коронные фразы главного героя. О голосе Брюса Кэмпбелла и не мечтаем...

АГ: Да, к сожалению, Кэмпбелл был сильно занят. Но человек, озвучивавший Стива, постарался на славу. Слушать его было очень приятно, потому что его голос совпадал с моим представлением о Стивене.

Артем Чуканов: Между прочим, Стивена озвучивал Дмитрий Полонский: актер, голосом которого говорят по-русски крутой Уокер, Майкл в телесериале "Ее звали Никита", Грин и Картер из "Скорой помощи" и чуть ли не все персонажи "Твин Пикс".

НИМ: Настоящий Чистильщик - какой он? Какие черты внешности или характера выделяют его из массы?

АГ: Настоящим Чистильщиком может быть и пузатый байкер, и субтильный юноша, и даже домохозяйка. Внешность - не главное, главное - желание сражаться с грязью, будь то пыль на телевизоре, террористические организации, монстры или паршивое пиво. Необходимая черта, отличающая НЧ от других - готовность шутить даже на эшафоте.

НИМ: Как у героя получается таскать на себе центнер оружия и вспомогательных девайсов?

АГ: Так ведь будущее на дворе. Специально для героев FPS разработаны спецкуртки с карманами, в которые встроены микрорепликаторы нанобактериальных сред для архивации материальных предметов. В переводе на язык AD&D - Bag of Holding.

НИМ: Исключительно важный вопрос - реализована ли модель повреждений? Можно будет размозжить голову врага, как перезрелую тыкву, каким-нибудь тупым предметом? Забрызгают ли при этом его гнилые мозги окрестные стены? Будет ли он достаточно громко кричать?

НХ: Можно и размозжить, правда, не всем. Враги состоят из хитбоксов, которые повторяют форму тела. Естественно, для каждого хитбокса можно задать свою силу повреждения. Попадание в пятку или кисть отнимает совсем мало жизни, а выстрел/удар в голову, например, в четыре раза больнее. Можно стрельнуть между ног, пуля пролетит мимо.

НИМ: А интерактивность окружения? Многие до сих пор любят Duke Nukem 3D за стриптизерш и туалеты...

НХ: Ну, у нас есть проститутки, и туалеты тоже есть... Вообще, многое можно сломать, пнуть, скинуть врагу на голову.

НИМ: Уже определились с системными требованиями? За каким железом нужно бежать в магазин?

НХ: Для комфортной игры с качеством High я бы, как автор движка, рекомендовал процессор 2500 МГц, 512 Мб оперативной памяти, видеокарту не хуже GeForce 4200 Ti 128 Мб, и звуковую карту Audigy.

НИМ: В игре, которая будет пугать клиента, правильный звук - половина успеха...

НХ: Да, звук объемный с поддержкой EAX и wavetrace.

АГ: Как почти независимый потребитель, скажу, что звук очень хорош. Даже в наушниках кажется, что он объемный.

НИМ: Планируете ли многопользовательский режим?

НХ: Да.

НИМ: Что ж, спасибо за беседу. Надеемся, что в "Чистильщик" будет невозможно играть ночью без света из боязни получить инфаркт. Это было бы лучшей похвалой. Успехов в выдерживании сроков, ждем!

НХ: Ночью с выключенным светом нужно играть в DOOM 3!

АГ: Или смотреть фильм Blair Witch Project в оригинале.

Интервью подготовил
Павел ШУМИЛОВ

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО, Павел ШУМИЛОВ
Алексей РАТУШКИН, Никита КАРЕЕВ

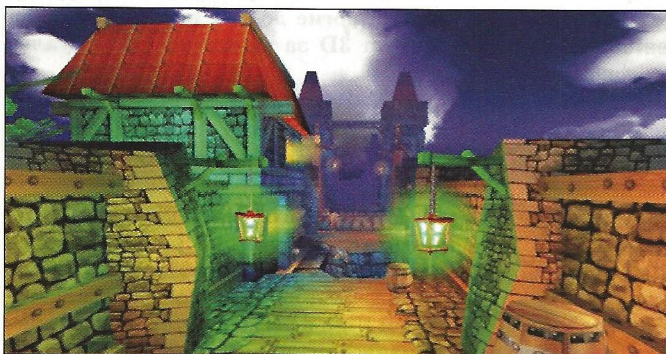
ALEX CARVER: FUTUREBRIGHTER

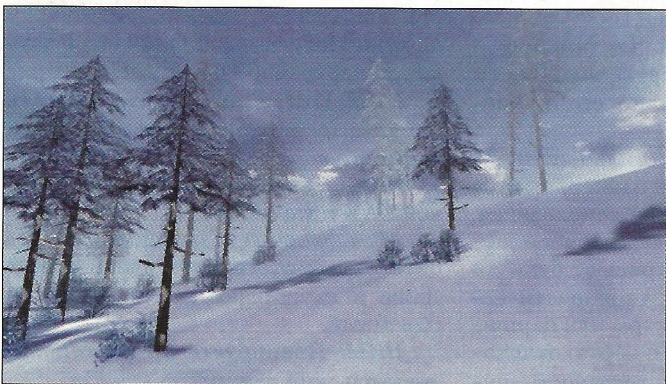
★ Жанр FPS ★ Издатель Не определен ★ Разработчик Heaven X ★ Дата выхода 2005 ★ Сайт www.heavenx.pl

Молодая польская команда Heaven X, сотрудники которой уже успели поработать в Techland над Chrome и Xpand Rally, отправилась в свободное плавание. Первым самостоятельным проектом студии станет игра Alex Carver: Futurebrighter, исполненная в модном жанре FPS с элементами.

Главный герой игры - межпланетный зек, бежавший с межпланетного же корабля-тюрьмы во время вынужденной посадки. И если вам кажется, что вы это уже где-то читали, то не верьте глазам своим. Планета, на которой оказался гражданин Карвер, является классическим образчиком деспотии в духе dark future, и старому уголовнику волей-неволей придется вступить в борьбу за... В общем, концепция игры легко представляется формулой Unreal vs. System Shock vs. Deus Ex, а под "элементами" в первом абзаце следует понимать возможность ненасильственного решения отдельных проблем при помощи различных гаджетов и наличие в игре имплантов, повышающих недоролевые параметры персонажа.

Единственное, что уже угрожает пусть неоригинальной, но неплохо продуманной концепции, так это домашний движок с гордым названием Magnum. Картинку он выдает откровенно посредственную. - А.Р.







AURORA WATCHING

★ Жанр Action ★ Издатель Schanz International Consultants ★ Разработчик Metropolis Software ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.aurora-game.com

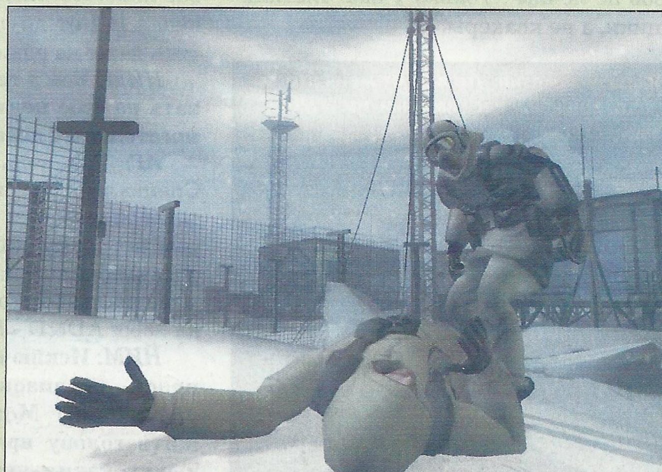
Доктор, у меня кошмары! Мне снова снится, что я никак не могу пристрелить последнего монстра, хотя и знаю, что он прячется под кроватью, готовый выпрыгнуть в самый неподходящий момент. Если случится так, что я в это время окажусь на задании, то он может мне здорово помешать.

Вы знаете, доктор, где-то на севере недавно затонула русская подводная лодка Komsomolets II. Ваши парни сказали, что она появилась со стороны кладбища субмарин на Zemlya Frantsa-Iosifa. Они выяснили кое-что еще. По слухам, именно там находится секретная лаборатория под руководством нашего хорошего знакомого - Яцека Парецки. Он гениален, знаете ли, но полнейший моральный урод, хоть и поставил с ног на голову все представления ученых о генетике.

Кстати, меня зовут Коул Салливан, до недавнего времени я пил два года, не просыхая, пытаясь забыть о своем прошлом задании в Богом забытом русском городе, но двое парней из Kontora добрались и сюда, после чего каким-то чудом выбили из меня согласие на эту чертову работу. Кто знает, может быть, удастся забыться, выполняя очередное задание. В районе Северного полюса, знаете ли, легко заставить себя думать только об одном - диком холоде, который проникает к твоему телу через любые щелочки в одежде. Не помню, говорил ли я вам о том, что уже встречался с этим гениальным придурком и даже однажды спас от него мир. Но это неважно. Дайте мне ствол и пару ваших хитроумных конторских штучек, а дальше я разберусь.

От этой миссии попахивает, знаете ли... Не уверен, что все так чисто, как утверждал шеф, но мне уже наплевать. Только вот места тут не располагают к приятному времяпрепровождению. Сами подумайте - льды и ветер, а если вдруг захочется сменить обстановку, то альтернатива еще круче - трюмы затонувшей русской подлодки, которая вот-вот заполнится водой, или, чего доброго, лаборатория, вплавленная в айсберг.

Чуть не забыл! Говорят, что людей там не так уж и много, этот яйцеголовый заполонил все окрестности какими-то ublyudkami. И они, мол, меньше всего склонны к сентиментальности. Наплевать и на это. Были бы темные места, где можно заныкаться на какое-то время, а дальше пробьемся. Где есть канализация, там Салливан чувствует себя, как дома, ха-ха-ха!.. Конечно, придется проникать на территорию скрытно, чтобы ни один местный chasovoy случайно не заподозрил неладное. Доктор, вы мне только дайте игрушки понавороченней, а то в прошлый раз подсунули какой-то хлам, половину из него я выкинул еще в том русском городе. Черт, как же его... Gorky Zero! - *Д.П.*



DIABOLIQUE: LICENSE TO SIN

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Schanz International Consultants**
★ Разработчик **Metropolis Software** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.diaboliquegame.com**

Сколько агентов секретной службы работало на королеву Великобритании - вопрос без ответа. Секретнее этих данных может быть только информация о количестве специальных агентов на службе у дьявола. Кажется, с выходом игры Diabolique: License to Sin мы получим кое-какие данные по этой теме, запретной для простых смертных.

Ни для кого не секрет, что во все времена Добро противостояло Злу, Тьма - Свету, бла-бла-бла... Тут все представлено точно так же прямо и четко. Вы - Dark Eaville, секретный агент Его Величества Дьявола, мобилизованный на борьбу с добром во всех его проявлениях. У вас есть все: клевая тачка, роскошный катер, деньги и самые совершенные разработки потусторонних сил. Ваша цель - бессмертные души людишек, которых так не хватает по обе стороны незримого фронта. Добиваясь их, вы можете выслеживать, крушить, убивать - в общем, делать все, что положено отнюдь не рядовому бойцу Тьмы. Только не думайте, что дорога в ад так легка, как это кажется на первый взгляд...

Вместе с игрой разработчики представляют самопальный движок, обыгрывающий все современные навороты и сумасшедшую физику. Страшное и малознакомое сочетание слов "пиксельные шейдеры" уже будоражит нервные окончания, осталось только дождаться даты релиза, которая, увы, пока не известна. На данный момент возникает лишь единственный вопрос - будет ли игра продаваться в США и Европе? Цензура буйствует, народ безмолвствует... Все ждут дождя из бессмертных душ. - *Д.П.*



Персидский принц пробегал здесь за минуту до нас...

Никто не ожидает от слуги дьявола подобных пакостей, но ведь мир так жесток, не правда ли!



NIRVANA

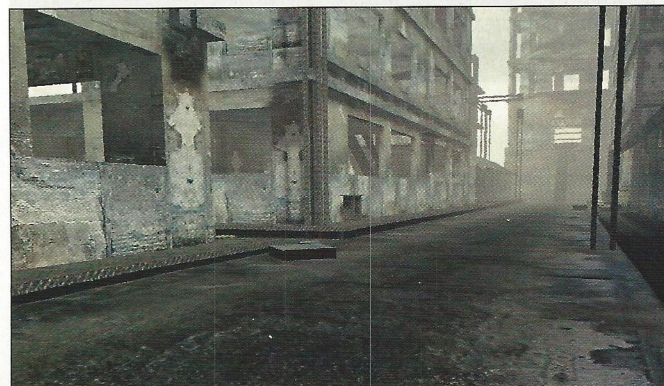
★ Жанр **Action/RPG** ★ Издатель **Не определен** ★ Разработчик **Nirvana team**
★ Дата выхода **Конец 2006** ★ Сайт **gfx.gamigo.de/nirvana**

Вы, конечно, будете смеяться, но наш мир опять полетел ко всем чертям. Еще бы, ни один нормальный человек не способен остаться в живых после нескольких десятков сейсмических бомб, постоянных ядерных бомбардировок и последовавшей за ними ядерной зимы. Хотя некоторые все-таки сумели выжить и приспособиться, и вы, разумеется, находитесь в числе этих счастливчиков. У вас есть энная сумма денег, кое-какое снаряжение и огромные территории, которые просто необходимо исследовать. В ходе выполнения полученных от неписей заданий вам придется столкнуться с большим числом мелких и крупных пакостей, заботливо размещенных там и сям. Разработчиками обещан до сих пор никем не реализованный нелинейный сюжет, а также возможность нанимать напарников общим числом до пятнадцати человек, каждый из которых способен на какие-то присущие ему одному действия. Вам же будет предоставлена возможность выбрать тип и класс персонажа, с которым вы будете проводить все свободное время.

Помимо этого, у героя будет своя база, купленная за кровью добытые деньги и способная вместить не только кучу хлама, который он найдет в процессе игры, но и разные дополнительные сооружения типа фермы или водоочистной станции. Нанятый персонал будет не только содержать базу, но и защищать ее в случае нападения.

Разработчики не отрицают, что тема игры навеяна такими проектами, как Fallout и Morrowind, а также кое-какими элементами из Splinter Cell. Получается эдакая солянка, ударно сдобренная разветвленной системой квестов и несколькими фичами собственной закваски. Графика неплоха, но пока мы остановимся на эпитете "недоработанная". Глянем на игру более пристально через годик, пока не очень верится, что она будет шедевром. - *Д.П.*

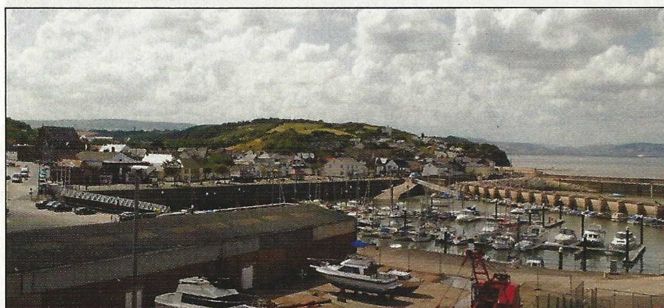




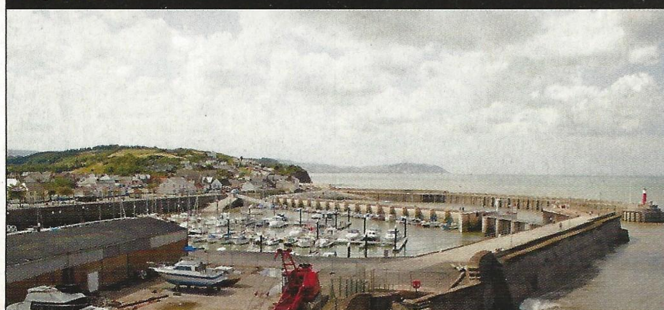
OPERATION WATCHET FREEDOM

★ Жанр FPS ★ Издатель Simply Gaming ★ Разработчик Simply Gaming
★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт Отсутствует

Игроделами не рождаются, ими становятся - в том числе и перековываясь из игровых критиков. Накопив в процессе ознакомления с заметными проектами жанра определенный багаж знаний, они нередко решают перейти от слов к делу и показать, как надо создавать игры. Другой вопрос, что получается не у всех. В случае с Simply Gaming вашего обозревателя именно по этому поводу гложут черви сомнения под аккомпанемент меццо-сопрано и скрежета когтей кошек недоверия. Люди делали посвященный обзорам игровых новинок сайт, который, просуществовав около года, успешно скончался по причине нехватки персонала, согласного пахать за жвачку и туманные обещания. В 2004 году они неожиданно воскресают, обещают возобновить работу сайта (понабирали, видать, детей по объявлениям), а заодно - начать девелоперскую и издательскую деятельность. Базируются новоявленные разработчики в том самом захолустном английском городке Watchet, который собираются сделать ареной своей первой игры. Сомнений в их способности детально воссоздать родные пенаты до последней коровьей лепешки на пастбище не возникает, но если в FPS вам предложат уровень, тщательно спроектированный специалистами по левелмейкингу, или скопированный в масштабе 1:1 окрестный квартал - какой выбор вы сделаете? "Дык!" - согласно хмыкает в усы известный японский провидец Тото Ионото. Сюжет тоже внушает: населенный пункт захватывают террористы, местная фабрика по производству туалетной бумаги оказывается замаскированным военным объектом, злобные агрессоры обещают жахнуть оттуда по Вашингтону, Лондону и России, если им в течение двух суток не доставят 500 миллионов мелочью. Даже террористы попались бестолковые: ну зачем стрелять по Лондону, ведь запуск ракеты в сторону русских равнин автоматически переводит все прочие метания души и нажимания кнопок в разряд избыточных деяний. Оттуда немедля прилетит так, что мало не покажется ни самим вооруженным АК-47 террористам, ни пришедшим по их души бойцам SAS, ни вечнозеленой королеве Елизавете, ни даже Мэри, сами понимаете, Поппинс. И никаких вам трех десятков миссий. - П.Ш.



Поскольку никакого арта разработчики пока не предоставили, предлагаем вам полюбоваться фотографиями того самого городка Watchet, сделанными разведкой аккурат перед вторжением



PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

★ Жанр FPS ★ Издатель DreamCatcher Interactive ★ Разработчик People Can Fly
★ Дата выхода Ноябрь 2004 ★ Сайт www.painkillergame.com

Painkiller: Battle Out of Hell, адд-он к одному из самых удачных 3D-шутеров 2004 года, должен будет появиться на наших столах уже в ноябре. "Мы не ставим себе цель нажить побольше денег на волне успеха оригинальной игры, - уверяют разработчики из PCF. - Мы работаем в поте лица, чтобы игроки остались довольны продолжением и не жалели о потраченных средствах".

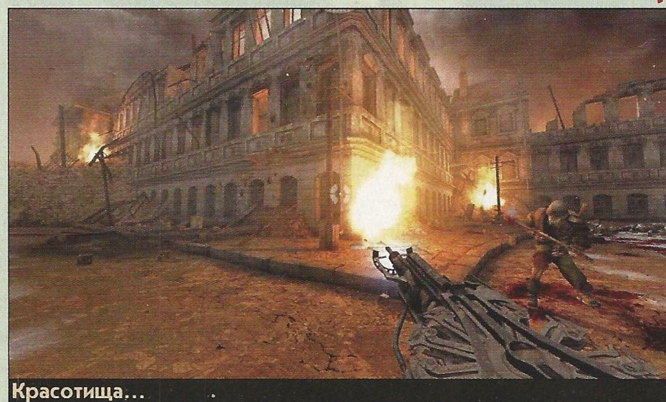
Но все же не стоит ожидать от BOoH чего-то кардинально нового. По всем параметрам это будет просто качественное дополнение к хорошей, полюбившейся многим игре.

И, как положено порядочному адд-ону, в BOoH будет ряд новых уровней, новое оружие и, по обещаниям разработчиков, совершенно новый монстрятник. Наконец-то в руки кровожадных игроков попадает самый настоящий огнемет, совмещенный к тому же с пистолетом-пулеметом. По традиции, у нового оружия будут и свои маленькие секреты, разгадав которые, можно использовать его гораздо эффективнее.

Представители PCF клянутся, что в адд-оне мы не увидим ни одного монстра из оригинальной игры. Абсолютно все враги свежие. Среди них, к слову, имеются такие классические пугачи, как "зомбированный русский чекист" (очень смахивающий на Crazy Ivan из Red Alert 2) и "злая монахиня". А зайдя в сгоревший дотла приют, который будет одним из уровней игры, нам придется проучить несколько сотен демонических "проблемных детей".

Сюжет адд-она, скорее всего, будет обращен к прошлому героя, повествуя о тех временах, когда Гарнер познакомился со своим будущем заклятым врагом Аластором. А вот адскую резню в "геенне огненной", на которой мы остановились в конце оригинальной игры, разработчики, похоже, решили попридержать до выхода второй части.

В BOoH мультиплеер пополнится режимом CTF, а движок Pain Engine - поддержкой новомодных PS 3.0. В общем, уже совсем скоро нас ждет еще несколько незабываемых часов наслаждения миром Painkiller. - Н.К.



Красотища...

О нет, это же Crazy Ivan!



GHOSTHUNTER

Слухи о духах

Гнэл =SF=Glan Унанян

Ну вот что, померещился и хватит!
Бармалей из к/ф "Айболит 66"

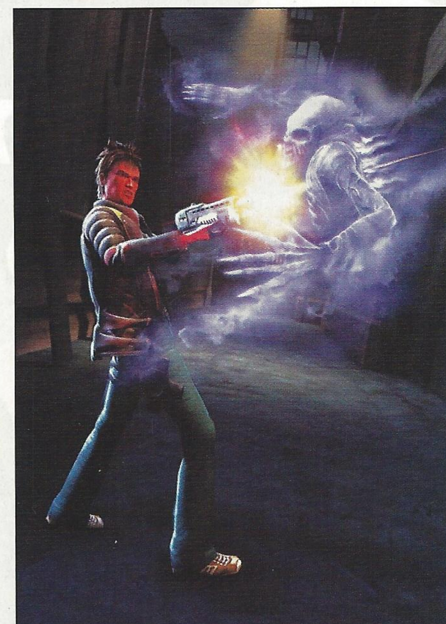
★ Жанр **TPS** ★ Издатель **Namco** ★ Разработчик **Sony Computer Entertainment Europe** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **ghosthunter.namco.com**

По Сети поползли слухи о портировании на правильную платформу "эксклюзивного" PS2-проекта Ghosthunter. Поводом для пересудов послужило появление аббревиатуры "PC CD-ROM" на страничке ESRB, посвященной данной игре. Кроме того, выяснилось, что компания Namco будет издавать PS2-версию только на территории Северной Америки, распространением игры в Японии займется Electronic Arts, европейский же рынок отдан на откуп разработчикам в лице SCEE. Правда, никто из этой троицы про PC пока и слова не проронил, но это не мешает всевозможным околоигровым сайтам строить самые разные догадки.

Тем временем PS2-версия Ghost-hunter сошла со стапелей Namco 17 августа, точно по графику (у приставочников с этим делом строго все обстоит, никаких тебе "when it's done"). Так что давайте посмотрим, что нас ожидает в случае, если EA уговорит-таки Namco портировать игру на PC.

Знакомые все лица!

В основу Ghosthunter'а положен престарелый движок от предыдущей игры SCEE - Primal. Последняя была первой официально русифицированной игрой для PS2, и уже одним этим снискала любовь отечественных приставочников. Старичку, конечно, подобрали морщины, подкрасили седину и научили двум-трем новым трюкам, так что картинка стала выглядеть вполне пристойно. Жаль только, что физические основы движка так просто не изменишь, а потому просьба на анимацию (за исключением лицевой) и недоинтерактивность окружения особенно не пенять. Вообще, видно, что из движка выжали все соки и даже чуть большее. Модели, к примеру, весьма и весьма, а как глянешь на задники, на текстуры зданий... Прибавьте сюда традиционные проблемы с графикой при переносе с консолей на PC и сможете приблизительно представить себе, как будет выглядеть Ghosthunter, если его таки отпортируют. Для тех, кто не видел Primal и вообще не брал в руки геймпада, поясню – это не Far Cry.



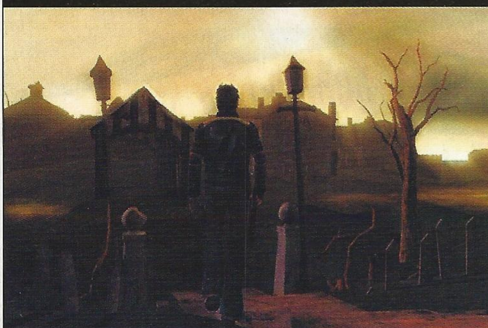
Вот чего не отнять у Ghosthunter'а – так это звука. Очень атмосферный звукоряд, почище макспэйновского, на мой взгляд.

Не страшно

История, рассказанная в Ghosthunter, оригинальностью не блещет. Начинающий коп из Детройта Лазарус Джонс вместе со своей напарницей по имени Анна Стил обследуют здание заброшенной школы и натыкаются на странную лабораторию. Лазарус в нарушение пункта 5а "Инструкции для начинающих полицейских" нажимает на подозрительного вида красную кнопку и выпускает толпу привидений. Отсидевшие приличный срок призрачные зэки немедленно разбегаются по измерениям и мирам, а местный пахан Хоксмур еще и прихватывает с собой Анну. Несмотря на непростые отношения с напарницей (вчистую, кстати, слизанные из известного боевика "Смертельное оружие"), Лазарус отправляется ее вызволять. Помогает ему в этом одна добрая (и весьма симпатичная) привидениха, которая вселяется в Лазаруса, что позволяет нашему бравому полицейскому видеть призраков, остающихся невидимыми для обычных людей. Представьте себе, как это выглядит со стороны: бегает по городу всклокоченный коп и палит в пустоту... оторопь берет просто. Вот и вся история. Впрочем, подана она весьма вкусно, сюжетная линия традиционно является сильной стороной всех японских игрушек.

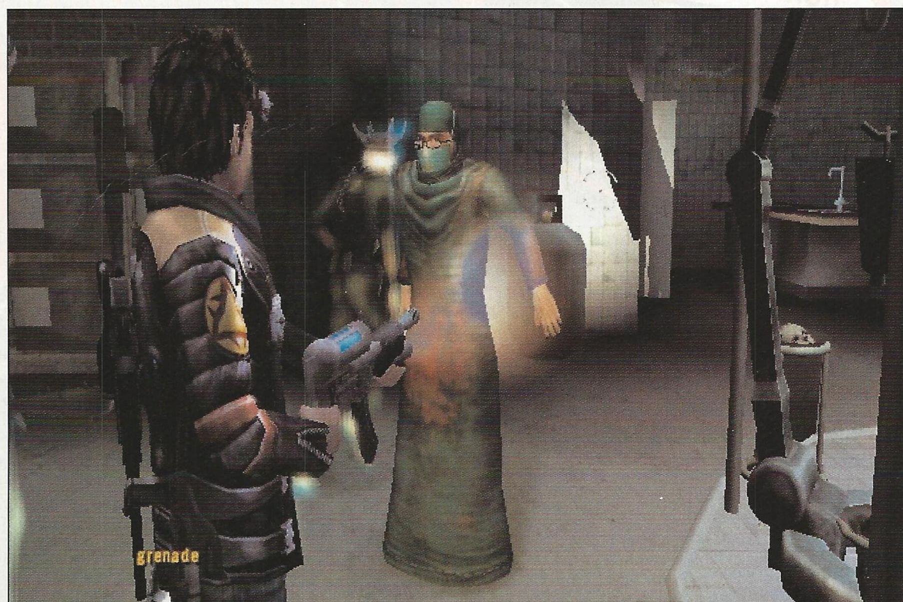
Ghosthunter очень хочет нас напугать до икоты и тем самым встать в один ряд с такими грандами жанра

Астрал собственной персоной, модель "Голливуд Секси Марк IV", примерно 1995 года выпуска, судя по состоянию - не единожды битая

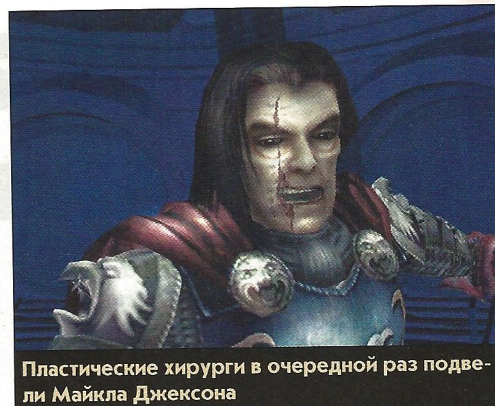


Пока что девочка играет медвежонком Тэдди, но скоро все будет наоборот

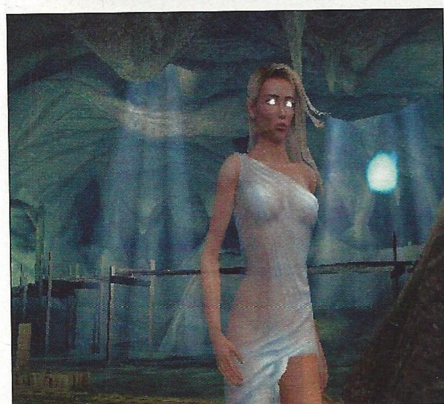




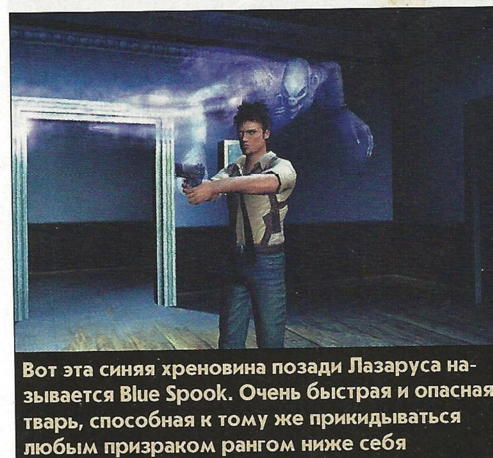



Пластические хирурги в очередной раз подвели Майкла Джексона


Военные шутят. Не хочу показаться занудой, но червячок-то краденый — из фильма "Подъем с глубины" (Deep Rising)






Вот эта синяя хреновина позади Лазаруса называется Blue Spook. Очень быстрая и опасная тварь, способная к тому же прикидываться любым призраком рангом ниже себя

survival horror, как Resident Evil или Silent Hill. Но не получается. Геймплей в Ghosthunter'е изрядно смахивает на Max Payne, так что уместнее говорить о выживании привидений, чем главного героя. Лазарус упакован так, что я бы на их месте забился в какой-нибудь темный угол и не отсвечивал. Полуавтоматический "Глок", который в классических ужастиках является пределом мечтаний, в Ghosthunter'е – стандартная "единичка" с бесконечным боекомплектом. Кроме того, имеется шотган, плазменная винтовка, гранатомет, энергетическая ловушка, спертая прямиком из популярной киношки про охотников за привидениями, и много чего еще. Весьма оригинально решена проблема уничтожения потусторонних сущностей поэтусторонним оружием. Имеются специальные гранаты, которые вытаскивают призраков из того мира в этот, после чего их можно расстреливать из обычного оружия до тех пор, пока лайфбар не уменьшится до отметки, достаточной для упаковки в ловушку.

Однако же ни возникающие из ниоткуда враги, ни отличный звукоряд, ни бегающие туда-сюда призраки маленьких мальчиков не создают атмосферы душащего страха, характерного для представителей жанра survival horror. Не помогают даже психоневрологические закидоны типа плюшевого мишки Тэдди, который после вселения в него призрака гоняется за Лазарусом, смешно прихрамывая и размахивая окоченевшим трупиком своей бывшей хозяйки – десятилетней девочки. Ну не страшно, хоть вы меня стреляйте! Вот если бы он ее не за ноги держал, а за косички, и посиневшие ручки - ножки болтались... Но, во-первых, движок не тот, и, во-вторых, наверняка пришлось бы распрощаться с рейтингом TEEN, а это для приставочного проекта смерти подобно.

Хотелось бы отдельно упомянуть о еще одном аспекте геймплея. Помните дружественное привидение девушки, вселившееся в Лазаруса? Так вот, девушку зовут Астрал, и при жизни она была (вы не поверите!) охотницей за привидениями. Но дело не в этом, дело в том, что Астрал можно в произвольный момент времени выпихнуть из себя и отправить что-нибудь вскрыть или порешать какую-нибудь головоломку (пазлы в игре, кстати, так себе - на троечку). По мере поглощения энергии вражеских призраков она обретает новые способности. В частности, становится доступно вселение в другие привидения. Взяв под контроль злонамеренного призрака помощнее, можно устроить просто-таки паранормальную поножовщину в стане врага. Особенно это полезно в городе призраков, где плотность привидений на кубический метр пространства превышает все разумные пределы. Идея, в общем-то, не нова, достаточно вспомнить малютку Боба из Messiah, но реализована она удачно и к месту.

Суммируя вышесказанное, можно заметить, что на PlayStation2 Ghosthunter стала, безусловно, заметным и коммерчески успешным проектом. Однако боюсь, что PC–судьба этой игры сложится не столь безоблачно. На нашей платформе полным-полно культовых шутеров от третьего лица более высокого качества, не страдающих неизбежными для порта проблемами с управлением. Вряд ли офицер Лазарус сможет на равных конкурировать со своим коллегой из Нью-Йорка или, скажем, некой спортивной девицей, склонной к прикладной археологии.

Н

JAWS

Глазами акулы

Анна ЩЕГЛОВА

У всякого нормального человека временами должно возникать желание поплевать на руки, поднять черный флаг и начать резать глотки.
Генри Луис Менкен

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Majesco** ★ Разработчик **Appaloosa Interactive** ★ Дата выхода **Лето 2005**
★ Сайт **www.appaloosacorp.com/solepredator**

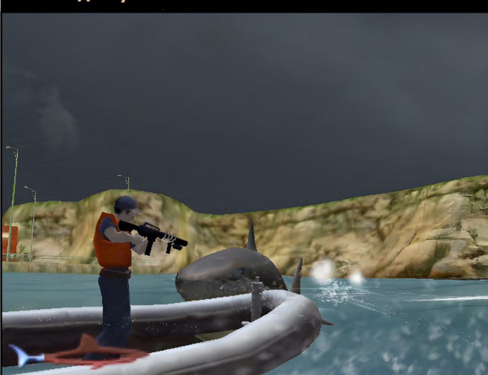
В синих водах Тихого океана, удобно расположившись на доске, серфингист ждал своей волны. Свесив ноги по обе стороны борда, он всматривался в океанское дно, не подозревая о том, что случится с ним в самом ближайшем будущем. Он не заметил никакого движения, когда почувствовал резкую пронзительную боль, и лишь несколько секунд спустя понял, что лишился правой ноги. Он перевернулся и стал судорожно грести к берегу, не осознавая, что шансов преодолеть ничтожную пару сотен метров до спасительной суши у него попросту нет.

- Черт бы побрал этих разработчиков! - раздался голос сверху. - Мало того, что кровь течет нереалистично, так он еще и корячится как-то по-идиотски.

Проницательный читатель, небрежно пробежавшийся по названию описываемой игры, наверняка вспомнит про фильм "Челюсти". Именно он лег в основу разрабатываемого симулятора акулы-убийцы. Следующим летом пройдет ровно тридцать лет с тех пор, как первая часть "Челюстей" появилась в прокате. Неудивительно, что Majesco приобрела у кинокомпании Universal права на производство одноименной игры. Разработкой Jaws уже второй год занимается команда Appaloosa Interactive, которая несколько лет назад выпустила консольную игру о приключениях дельфина Экко для детей младшего школьного возраста.

Представьте, что дельфин вырос, заматерел и превратился в акулу, а разработчики набрались опыта, стали старше, мудрее и решили поделиться своими соображениями о некоторых ужасах, подстерегающих людей в океане.

Конечно, у людей есть некоторые преимущества над акулами...



Но стоит человеку оказаться в воде...



Как все приобретает совершенно иной расклад

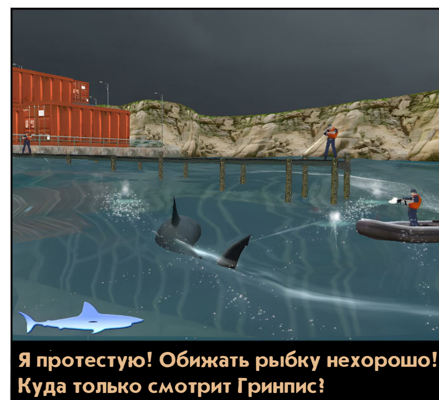


Насилие во благо

В наши руки будут вверены: одна большая белая акула, около двадцати локаций, множество миссий и предостаточное количество человеческих жизней. Главной задачей нашей рыбины станет изгнание коварных нефтяников, развернувших бурную исследовательскую деятельность в прибрежных водах, с территории ее родного ареала. Используя силу зубов и плавников, она будет защищать биологически полезные и крушить опасные объекты, убивать врагов и охранять защитников природы, а также ввязываться во всевозможные выяснения отношений со всеми встречными морскими тварями.

Для поддержания должной физической формы акуле необходимо регулярно и правильно питаться. Как ни странно, самой правильной и питательной едой для нашей подопечной окажутся не богатые йодом и прочими микроэлементами водоросли, а серфингисты, аквалангисты, любители катания на водных лыжах и прочие насыщенные белками и полезной мышечной массой люди. Если же таковых не окажется поблизости, акуле придется перебиваться рыбами, дельфинами, косатками и даже другими акулами. Так что о дефиците кровавых схваток не может быть и речи.





Я протестую! Обижать рыбку нехорошо! Куда только смотрит Гринпис?



Не будем забывать и того, что большинству акул присущи отличный слух, острое обоняние и способность к электрорецепции *("способность воспринимать электрические сигналы" - попросил уточнить редактор, который успел забыть базовый курс биологии)*. Они могут развивать огромную скорость и хорошо видят в темноте. Добавим к этому умение нашей конкретной акулы мастерски выпрыгивать из воды, переворачивать катера и ломать пирсы, и вспомним про бесчисленные отзывы в духе "После просмотра "Челюстей" я больше никогда не буду плавать".

Белое на красном

Помимо сладкого вкуса террора и разрушений, нас обещают усладить реалистичными морскими пейзажами и грациозностью движений всех морских тварей. Сама игра будет разделена на две части, предоставляя возможность выбора между последовательным выполнением заданий и простыми океаническими забавами, так сказать, в собственное удовольствие.

С особой радостью авторы игры описывают жертв большой белой акулы. "Каждый человек в игре будет состоять из 25 соединений, - делится новостями руководитель компании Majesco Лиз Бакли. - Что это значит? Если вы встретите дайвера, то сможете разорвать его на 25 частей". Н

THE KORE GANG

Анна ЩЕГЛОВА

Трое в лодке, учитывая собаку

Главное – чтобы костюмчик сидел.
к/ф. "Чародеи"

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Playlogic International** ★ Разработчик **Daydream Software** ★ Дата выхода **I квартал 2005** ★ Сайт **www.daydream.se**

Главная героиня Kore Gang – целеустремленная, атлетически сложенная девушка по имени Пикси. У нее есть приятель Мэдбой и пес модной породы чихуахуа, отзывающийся на кличку Рекс. В один не очень прекрасный день герои попадают в аварию. В себя они приходят уже в лаборатории сумасшедшего ученого Сэмуэльсена, который поместил всех троих в роботизированный костюм под названием Kore Suit. Повода для испытания технической одежки долго ждать не приходится. Ведь родной город героев оказывается во власти неких братьев Кранк, расположившихся на летающем острове. Братья заручились поддержкой целой армии монстров, похитили доктора Сэмуэльсена и, выражаясь языком небезызвестного робота Бендера, вынашивают надежду убить всех человеков.

Один – это один, двое – это компания, а трое – это банда

Игроку предстоит взять на себя управление боевым костюмом, в котором одновременно находятся Пикси, Мэдбой и Рекс. В любой момент игры можно будет выбрать ведущего персонажа. В зависимости от этого выбора меняются технические характеристики костюма, видение окружающего мира самими персонажами и поведение противников.

Стоит игроку поставить Пикси на роль ведущего персонажа, как на руках робота появятся железные когти, с помощью которых герои смогут покорять труднодоступные вершины и атаковать ничего не подозревающих монстров, используя возможность Kore Suit выстреливать эти самые когтистые лапы. Также Пикси научится превращать руки робота в огромные пружины, что позволит команде быстро и безопасно преодолевать многие локации.

Передав управление Мэдбою, мы получим наиболее сокрушительный вариант Kore Suit. Кисти робота превратятся в здоровенные кулаки, и герой сможет с легкостью нокаутировать врагов, сокрушать стены и защищать костюм от выстрелов противников.

Пес Рекс наделит робота способностью перемещаться на четвереньках, развивая при этом огромную скорость. Как и всем собакам, Рексу присущ отменный слух и нюх. Герои смогут подслушивать вражеские переговоры, находить прячущихся монстров и узнавать всякие секретные пароли.







Букашка на переднем плане - и есть несокрушимый робот главных героев. Зубастый монстр еще об этом не знает



Корабль братьев Кранк. Вот на таких ангельских островах и рождаются дьявольские планы



Нас трое. Так кто на нас?

Главные злодеи игры, братья Кранк, весьма живописны. Первый помешан на оружии и даже инсталлировал огромную пушку в собственную голову. Второй Кранк обожает причинять людям боль, которую он научился применять в качестве топлива для летающего острова. А последний из братьев страдает от маниакального страха куда-нибудь опоздать, вследствие чего никогда не расстается с десятком часовых механизмов.

Ассортимент чудовищ также пестр и любопытен. Взять хотя бы зубастого Горгула, его габариты во много раз превышают размер Kore Suit (между прочим, в желудке Горгула героям придется провести немало времени) или вечно жалующегося на боли в шее Боффума, обстреливающего врагов из орудий, заряженных разумными существами.

Любимца разработчиков зовут Moscow. Moscow – это гибрид человека и коровы. У него очень большая голова, что, впрочем, не мешает ему быть непроходимо тупым. В большой голове каждого тупого Moscow сидит маленькое умное создание, специально натренированное для руководства и координации всех действий своего "носителя". На примере любимца разработчики описывают преимущества игры за разных персонажей. Наиболее легкий способ победить Moscow – это выцарапать его "мозговой центр" железными когтями Пикси, после чего попросту добить монстра, используя силу Мэдбоя.



В Kore Gang будет более двадцати красочных и атмосферных уровней, расположенных в шести оригинальных мирах. Графическую часть отлично дополнят забавные голоса героев. Каждый персонаж получит по собственной песне. Исходя из ее текста и настроения, игрок сможет предугадывать действия противников.

Остается добавить, что в 2003 году The Kore Gang разрабатывала компания UDS, а издателем выступала CDV. Но из-за финансовых проблем обеих компаний игру продали издателю Playlogic International и шведской команде разработчиков Daydream Software, которые планируют выпустить ее в начале следующего года для PC и Xbox. **Н**

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

reckless driver

Черные гангсты с Западного побережья

Ю май бич намба ван, нигга!
Tokyo Breakfast

★ Жанр **Автогонки, TPS, FPS, адвентюра с элементами RPG** ★ Издатель **Take 2 Interactive** ★ Разработчик **Rockstar Games** ★ Дата выхода **Конец 2004**
★ Сайт **www.rockstargames.com/sanandreas**

Девяностые прошлого столетия. Западное побережье Северной Америки. Карты, деньги, наркотики, довольные ухмыляющиеся рожи темнокожих братьев по борьбе с законом. 2Pac еще жив. Лос-Анджелес, Сан-Франциско и, конечно же, Лас-Вегас. Жизнь под дулом пистолета, постоянная игра с огнем, угоны, убийства, полиция на хвосте – most wanted.

Все это интересно и познавательно само по себе. В качестве литературного произведения или очередной бандитской киноленты... Если же посмотреть на описанную ситуацию через призму легендарной серии GTA, то... То останется лишь нервно взглянуть в графу "срок выхода" и, отчаянно сверившись с показаниями календаря, горестно обломиться. До появления в свободной продаже очередного гангста-игрового-мегаблокбастера еще уйма времени. И нам надо ждать, в то время как ужасно хочется играть!

Города и веси

Если вы успели подумать, что Сан Андреас – это милый американский городок, где снималась одна из серий какой-нибудь "Санта-Барабары", то жестоко ошиблись. Почему? Тому две причины. Первая – такого города на карте мира нет. Второе – это вообще не город, а вымышленный штат – плод воображения разработчиков из Rockstar North. Прообразом San Andreas послужила Калифорния. Знайте, уважаемые, что отныне действие GTA не будет ограничено одним-единственным мегаполисом (пусть даже с несколькими районами). Теперь среда обитания настоящего гангстера – целый штат. В котором присутствуют и города, и объединяющие их хайвэи. Есть где разгуляться буйной черной душонке.

В Сан Андреасе три основных города. Первый – Los Santos. Прообразом ему послужил Лос-Анджелес. Второй – San Fierro. Правильно угадали – это не что иное, как Сан-Франциско. Ну а третий – виртуальное отражение столицы игорного бизнеса старины Лас-Вегаса – Las Venturas. Проработка каждого города выполнена на характерном для всей серии уровне качества – все по высшему разряду. Каждый город будет напоминать свой прообраз архитектурой, улицами, площадями и даже освещением. Надо отметить, несколько забегая вперед, что в Grand Theft Auto: San Andreas применена совершенно новая система освещения, с помощью которой можно не только создавать красивые картинки, но и моделировать атмосферу и, если хотите, настроение того или иного места. Система уже в активной работе, и даже промежуточные результаты впечатляют. По сравнению с предшественниками игра засияла совершенно новыми красками, и даже статичные изображения свидетельствуют о мощном графическом потенциале произведения. Но вернемся к нашему штату.

Города объединены дорогами, но, как обещают разработчики, утомительных перегонов из одного населенного пункта в другой не будет. Все предельно динамично. Найдутся места для остановок и, конечно же, персонажи, с которыми можно поговорить. Вообще, разработчики преследуют концепцию динамичного геймплея. Они создают игру с таким расчетом, чтобы паузы между действием были сведены к минимуму. Например, минимальное количество секунд на загрузку перед входом в помещение или загрузкой нового задания. Мы знаем, что из таких пустяков складывается общая картина.

История одного черного брата

На этот раз игроку предстоит примерить шкуру молодого человека по имени Карл Джонсон, который, по замыслу создателей произведения, является собирательным образом афро-гангстера начала девяностых. Карла Джонсона, как повелось, обидела судьба. Он спокойно жил в Лос-Андж... простите, Лос Сантосе, потом вроде как уехал куда-то, затем – вернулся. И – опа-на! Секс, драгс и рок'н'ролл повсюду! Куда деваться простому любителю хип-хопа и Марии-ванны? Правильно, начинать кровную месть. Мочить, так сказать, рокера. Чем Джонсон в паре с таким же черным братом, как и он сам, но с ахтунговой кличкой Sweet, и начинает заниматься. Естественно, противостояние рокеров и рэпперов – всего лишь моя неуместная шутка. Какая разница нам, каков сюжетный подтекст творящегося на экране мочилова. Но Карл Джонсон и его брат Сладенький – это чистая правда. Сами увидите! (На самом деле ребята спасают честь семьи и выводят на чистую воду коррумпиро-






Ну, что, братки, на дело!







Здравствуйте, я Карл Джонсон. На самом деле я добрый и человеколюбивый. Просто, эти подонки обидели мою семью, и мне пришлось стать таким же

ванных полицейских, но, согласитесь, вариант с рокерами и рэпперами явно веселее!)

Кстати, несмотря на ярко выраженную тягу к хип-хопу, наши друзья отнюдь не музыканты по, так сказать, жизненному настрою и моральным принципам. В лице Карла и его подельщика Сладенького мы имеем дело с самыми настоящими уличными хулиганами-отморозками, аморальными типами, которым не стоит труда вывалить, к примеру, из пикапа на землю бабушку-пенсионерку, обозвать ее последним словами, провести контрольный удар ногой, поехать на автомобиле, через три минуты превратив его в груду металла, – и быть таковыми. Поэтому, если у вас есть дети (у вас есть дети?), я не рекомендую предоставлять им допуск к этому продукту.

Принципиальных изменений в построении Grand Theft Auto: San Andreas нет. Концепция осталась прежней. Встречаясь с людьми и общаясь с ними, вы получаете задания, которые подлежат выполнению. Прохождение миссии приносит игроку наличность, которую он волен потратиться, как его душе пожелается. Выполнение миссий – не единственное, что способна предложить сидящему за компьютером игра. По-прежнему вы можете просто слоняться по округе, попугивая случайных ночных прохожих, разыскивать секретные места и скрытые бонусы, тренировать сумасшедшие прыжки и трюки, за которые также полагается вознаграждение. Любопытно, сколько времени может потребоваться на тотальное изучение целого штата?

Вместе с тем игра пополнилась таким количеством деталей и возможностей, что для полного их описания потребуется примерно шесть полос. Мы остановимся на самых интересных из них.

Симулятор угонщика?

Вообще, изначальной основополагающей идеологией GTA был угон автомобилей и езда на них. Говорю я, конечно же, о самой первой части с ее перспективой-двадцать-метров-надголовой и людьми-тараканами. Это позже, с приходом трехмерного изображения непосредственно угон стал чуть менее значимым, но все же ведущих позиций не утерял. В очередной раз оправдывая название игры, разработчики отчасти пересмотрели модель угона транспортного средства, наполнив ее дополнительными деталями, тем самым лишь усилив привлекательность произведения.

Что делать, времена проходят, и вместе с тем людишки, нас окружающие, меняются на глазах! Как ни странно, это относится и к компьютерным воплощениям человека разумного. “Эх, вот раньше было время”, – вздохнет ветеран игровой индустрии, подобный мне. Подбежал к машине, сказал “Ы!” с недобрыми интонациями, сделав при этом морду “кирпичом”, и водитель вываливался с кресла на землю, полчаса молил о пощаде, даже не заикаясь о машине, а заодно предлагая дом, жену и состояние. Потом, помнится, тот же самый дядечка несколько осмелел, и на требование выйти из авто отвечал робким включением центрального замка, но пара больше видимых, нежели действенных “прихватов” неизменно имели результат, и машина была в наших руках. В Grand Theft Auto: San Andreas, вы этого мужчину просто не узнаете! Он окреп, возмужал, накачался и спрятал за пазуху наган вороной! Видя перед лобовым стеклом наглую черную лысую харю, требующую автомобиль, он выскакивает на улицу, помахивая лежавшей между дверью и сиденьем битой, и, поливая на чем свет стоит этих “DIRTY FU...(пииииииии!) BLACK AS...(пииииииии!)”, начинает рьяно отстаивать права прос-

Та самая ситуация. Показательное выступление нашего гангста-team. Игрок рулит, а четверо стреляют!







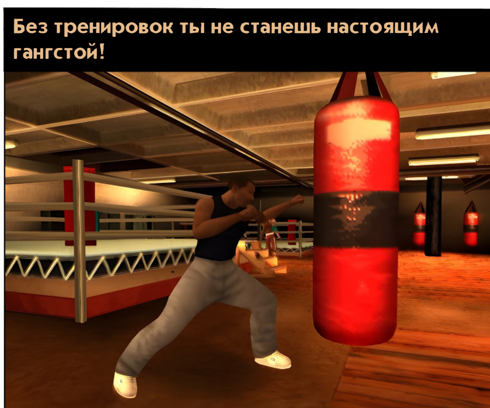

Запомните этот скриншот! На велосипеде придется откатать не один десяток километров, судя по тому, как позиционируют его разработчики

того белого янки. Если же абстрагироваться от образной передачи информации, то владельцы машин будут всячески сопротивляться угону автомобиля: от драки до вызова мобильного полицейского отряда спасателей. Чтоб неповадно было! Но у хитрого Карла с нехитрой фамилией Джонсон на случай такого неповиновения заготовлен ряд приемов, обеспечивающих успех. Например, нижний удар ногой в лодыжку с последующими ударами упавшему ногой в грудь и лицо (по-моему, вполне весомый аргумент в споре за машину) или размахивание заряженной "волыной" перед лицом пострадавшего, или простые удары по голове руками. Как видим, набор средств абсолютно неоригинальный, но неоднократно проверенный временем. Видимо, лучшего для таких дел пока еще не придумали.

I want to ride my bicycle!

По всей видимости, Grand Theft Auto скоро станет самым настоящим симулятором мегаполиса. По крайней мере, новшества, которые объявятся в очередной части игры, настраивают на такой ход мыслей. Итак, Grand Theft Auto: San Andreas станет в некотором роде конкурентом такой игры, как Matt Hoffman's Pro BMX!

Карл Джонсон с детства любил велосипеды и с ностальгией вспоминал, как отец, большой негр по имени Бибоп, катал его то на раме, то на багажнике, иногда разрешая нажать на блестящий хромированный звонок! Вот и теперь, уже будучи самым настоящим гангстой, Карл не отказывает себе в удовольствии прохватить с ветерком на велосипеде. Разумеется, в свое удовольствие, не обращая внимания ни на какие правила и приличия. Велосипеды изымаются по желанию у всех, кто их имеет. Появление в игре байка позиционируется как одно из основных новшеств. Впрочем, таковым оно и является, ибо добавляет в процесс массу возможностей. Например, на велосипеде очень удобно быстро перемещаться по загруженным автотранспортом улицах, преодолевая пробки. Еще велосипед дает великолепные возможности по части исполнения трюков и комбо, что положительно сказывается на игровом интересе. На велосипеде игрок способен оперативно и беспрепятственно перемещаться по паркам, тротуарам и аллеям. Фактически, то же самое, что и бег, но сидя и быстрее. Еще велосипед – это очень полезно для здоровья и выносливости, что, учитывая предрасположенность Grand Theft Auto: San Andreas к элементам RPG, весьма и весьма важно. Кстати, разгоном будет заведовать игрок, крутя педали посредством быстрого нажатия на соответствующие клавиши. Спортсимулятор, ни дать ни взять.


Без тренировок ты не станешь настоящим гангстой!

Молодой, растущий организм

Карл Джонсон – это молодой, растущий организм. По ходу игры именно вы будете в ответе за его здоровье, силу, выносливость и несокрушимость удара. Для этого существуют физические нагрузки, спарринги и спортзалы. Настоящий гангста должен заниматься спортом и единоборствами, ибо какая он на хрен гангста без спорта и единоборств?

В игровых городах есть спортивные залы с разнообразными тренажерами (в каждом городе - оригинальный спортзал). Именно в них Карл Джонсон оттачивает красоту своих мышц и сбрасывает лишние килограммы. Также предусмотрены водные процедуры. Карл больше не будет тонуть в воде, как топор, на манер предшественников из прошлых серий. Он умеет даже нырять и задерживать дыхание. Опять же, плавание наращивает столь необходимую выносливость. Ведь потом Карл и бегать от полицейских будет быстрее, и педали на велике крутить проворнее, и кулаками махать в неистовом темпе. Не ясно пока, как будет устроен процесс. Но сам факт интересен. Посещать спортзалы в играх нам еще не доводилось!



Помимо чисто физических упражнений, Карл сможет практиковать кулачные (и не только) бои, проводить спарринги с тамошними спортсменами. Опять же, в каждом городе свои мастера, и для того, чтобы в совершенстве познать искусство рукопашного боя, придется поколесить по штату и пообщаться со всеми, проведя не один десяток тренировочных матчей. Вообще система боя в Grand Theft Auto: San Andreas будет на порядок совершеннее, чем в Vice City: тут найдется место и комбо, и приемам защиты, и хитрым захватам. Определенно, Карл Джонсон – очень разносторонне развитая личность. Может быть, ему еще и в баскетбол поиграть доведется?

Возможности

Итак, первая миссия, первый угнанный автомобиль. Какие открываются перед игроком невиданные возможности? Так как налицо три города – огромный простор для покатушек и исследований. Авторы игры пока не сообщают, будут ли открытыми сразу


Бригада костоломов для костоломов. Двое с носилками, один с топором. И вертолет на заднем плане ненавязчиво так маячит





все локации, или же замки будут сниматься по ходу дела. Но, зная о жадности создателей аркадных экшн-произведений, рискну предположить, что все сразу нам, конечно же, никто никогда не даст. Хотя рад был бы ошибаться.

В Grand Theft Auto: San Andreas вы сможете поучаствовать в таком театральном эффекте, как одновременная стрельба четверых в движении. Вам отводится роль водителя автомобиля, в котором находятся еще четыре человека, высунувшихся из окон и люков и поливающих свинцом в движении стан неприятеля. Уничтожителем может оказаться и сам игрок, поражая цель в движении, в то время как партнер ведет машину.

А вот еще одна любопытная деталь. Полицейские или просто преследователи научатся повисать на капоте вашей машины, всячески препятствуя ее дальнейшему продвижению, например, отдирая поводки дворников. Это уже получается Голливуд от первого лица. Лично мне еще не доводилось сбрасывать в игре с капота какого-нибудь прицепившегося отморозка. Очень и очень интересная особенность!

Убегая от преследователей через толпу мирных граждан, не надейтесь, что те будут опасливо обходить вас стороной. Какой-нибудь псих обязательно попытается заработать медаль "За отвагу", кинувшись вам на шею и сдав впоследствии правоохранительным органам.

Еще один немаловажный аспект в Grand Theft Auto: San Andreas – обязательные для посещения места. Например, рестораны, парикмахерские (внешность вашего персонажа поддается корректировке, но не переборщите с имиджем – братаны могут не понять реальной крутизны вашего нового лилового ирокеза с полосками на висках), отели, автомастерские. Везде будет происходить общение с компьютерными персонажами, добываться нужная информация, выполняться требуемые работы. Вы сможете даже помыть машину, ведь со временем она будет загрязняться (хотя чего ее мыть, если можно поменять на более крутую?).

По ходу игры будут расти ваши умения не только в управлении собственными кулаками. Вы учитесь лучше стрелять, ездить на байке, водить автомобиль и так далее. Элементы RPG, надеемся, будут вживлены в игру очень аккуратно.

Хороший полицейский – умный полицейский

Немудрено, что при всем многообразии преступного арсенала Карла Джонсона и его друзей соответствующим образом должны прибавить в мастерстве и правоохранительные органы. Из заявлений разработчиков получается, что все именно так и будет.

Полиция будет обезвреживать игрока тактично, хитро, методично и, что самое главное, беспощадно. Например, во время погони копы не будут мелочиться и, если вы не останавливаетесь по их приказу, откроют огонь на поражение; подмога легко пойдет в лобовую атаку или выскочит со второстепенной улицы, мощно ударив в боковину вашего автомобиля. Если вы оказались настолько ловки, чтобы скрыться с их глаз, незамедлительно будет вызван вертолет, который начнет беспощадно скользить по земле холодным глазом прожектора, выискивая скрывающегося правонарушителя, ослепляя его и всячески мешая ему скрыться или толком прицелиться. Будут также и полицейские на мотоциклах. Это вообще отдельная песня. Они невероятно быстры, могут в любое время точно выстрелить из пистолета, да и пробки для них, по большому счету, не помеха.

Внешность и звучание

По поводу графики волноваться нечего. Прирост в количестве полигонов – от тридцати до пятидесяти процентов, по сравнению с Vice City, в зависимости от места, где вы в данный момент времени находитесь. Про новую систему освещения мы уже рассказали выше. Остались эффекты. Думаю, с ними будет все в порядке. Отдельное пожелание – привести в божеский вид внешность автомобилей, так как в прошлой серии они все же оставляли желать много лучшего. В целом же, уверен, графика нас порадует. Будет больше анимационных вставок. Главное, идти в ногу с системными требованиями.

Звук тоже не должен подкачать. Саундтрек представлен лицензионной продукцией. Фирменная черта звукового сопровождения GTA - радиостанции - остаются на месте. В каждом городе будут свои особенности. Музыка взята по большей части из девяностых годов. Ностальгируем под звуки Public Enemy и N.W.A. Будет также рок, поп, электроника и r'n'b. В общем, все как полагается у больших.

Выход игры для PlayStation2 намечен на октябрь. Версия для персонального компьютера появится традиционно позже.

Ждем, хотя уже так сильно хочется играть!

H



PSYCHONAUTS

В мозжечок

Павел Шумилов

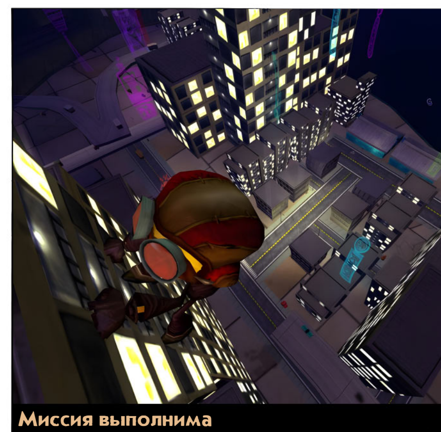
Дурная голова ногам покоя не дает.
Девиз отряда психонавтов

★Жанр **3D-аркада** ★Издатель **Majesco** ★Разработчик **Double Fine Productions** ★Дата выхода **I квартал 2005** ★Сайт **www.doublefine.com/products.htm**

Чужая душа, говорят, потемки. С чужими головами - и того сложнее. В них, помимо собственно мозгов разной степени извилистости, хранятся сундуки долговременной памяти и шкатулки мимолетных впечатлений, расставлены в причудливом порядке фонтаны воображения и капканы фобий, порхают туда-сюда бабочки-эмоции и скалятся из темных закоулков комплексы. Да и разные они, эти головы. У кого-то — как складское помещение или кладовка рачительного хозяина, где каждой вещи соответствует порядковый номер, а мусор безжалостно вышвыривается. Чья-то больше похожа на запущенный сад или захламленный чердак — не поймешь, что где валяется и когда все это кончится. Ну, а у душевнобольных, маньяков-убийц и журналистов во время дедлайна в черепушке творится полное непотребство. Невообразимое для многих — но не для Тима Шефера. Сомневаетесь в том, что внутри у каждого из нас причудливый, фантасмагорический 3D-мир с ловушками, загадками, монстрами и спецэффектами, по которому вполне можно пробежаться? Дождитесь выхода Psychonauts и будьте посрамлены, скептики.

In your head, in your head...

Главный герой игры, некто Raz (хочется приписать ...putin) — личность колоритная и одаренная. Одни только летные очки-"консервы" чего стоят! Детство провел в цирке, поэтому отлично знает и умеет всяческую акробатику, от раскачивания на трапеции до хождения по канату, а также обезьянолазания и гепардобегания. Но умений, которых с лихвой хватило бы герою заштатного платформера, в данном случае явно не достаточно. Основные таланты мальчика заключаются в его голове, а именно — в ментальных способностях, без которых не берут в психонавты. Телекинез, поджог предметов на расстоянии, невидимость и прорицательство, но главное — Raz умеет проникать в душу без мыла, а в мозг без коловорота, дабы облегчать страдания психически расстроенных, поощрять невиновных и наказывать непричастных. За этим и пришел в тренировочный лагерь организации Psychonauts, но вместо пестования скиллов в тепличной атмосфере под "гаудеамус игитур" вынужден с ходу сцепиться с задумавшим недоброе злодеем.


Миссия выполнима

...zo-o-ombie, zo-o-ombie

В Psychonauts выражение "у каждого свои тараканы в голове" приобретает особое значение. Ведь основная часть игры развернется именно в сознаниях обитателей уровня. Причем сразу сигануть под крышку черепной коробки главного маньяка не получится, сперва нужно научиться пользоваться имеющимся ментальным багажом и приобрести новые силы, прокачаться, решая более простые задачки — в общем, потренироваться "на кошках". К примеру, имеется в пределах досягаемости маленькая девочка, которая отчего-то боится кроликов. После просачивания в камеру хранения ее интеллектуального багажа вам призывно помашет хвостиком — угадайте, кто? Правильно, белый, ушастый и вечно опаздывающий. В процессе серфинга на гребне волны подсознания придется побегать-попрыгать, расправиться с путающейся под ногами монстрячьей мелюзгой и разгадать пару-тройку пазлов типа "перенеси камень с вершины скалы в заросли терновника, подожги его и расчисти проход". Будут промежуточные боссы — как та, живущая в пионерлагерном пруду большая рыба, про которую рассказывают страшные истории после отбоя (так что с ее кошмарными воплощениями вы можете встретиться по ходу игры не раз). Будет, разумеется, и толстый босс уровня — без оного обходится только, прямо скажем, плохая, негодная аркада. Причиной невроза юной страдалицы, к примеру, выступает ее папашка (ау, геноссе Зигмунд!), который разводил кроли-

Так, вот и палата с Наполеонами. Значит, главврач — прямо и направо!


Ему повезло, он не такой, как все — он не поместится в офисе


Взгляни, взгляни в глаза мои суровые...



В картишки перекинуться не желаете, по полтинничку за вист?



ков. Одолейте внутреннего демона, и девочка станет полноценным членом общества, сможет спокойно есть крольчатину, носить манто и играть в Full Throttle (только не разочаровывайте меня, не говорите, что вы не помните ТОТ эпизод)!

В коробке с карандашами клаустрофобу страшно

Графическое воплощение буйных фантазий разработчиков обещает не подкачать. Каждый большой подсознательный уровень выдержан именно в том стиле, который соответствует характеру и диагнозу пациента. У добрых, незлобивых и здоровых людей (как ни странно, будут и такие) в головах светит солнце, летают утки и чирикают последние шлягеры рыбки – полная, в общем, реймановщина творится. У лиц с нездоровой психикой внутри мрак, острые углы, кривые повороты и вызывающие эпилептичес-





Эх, мне бы скейтборд!

кие припадки неонки. Плюс специфика – так, богатый внутренний мир слегка тронутого художника задрапирован черным бархатом; а чтобы вылечить местного Наполеона, придется одолеть при Ватерлоо сидящего в нем полководца в треуголке. Вообще, конечно, "Алиса" (American McGee's Alice) вспоминается по поводу и без. Путешествия по подсознанию, срывающие крышу безумные миры, игральные карты и белый кролик... Пусть так – сие не криминал, но плюс. Да и сходство-то из разряда "и в Dangerous Dave, и в DOOM был шотган".

И ракеты на взлет – хотелось бы, вот!

Демиург взирает в будущее с оптимизмом. Знаете, почему? Ему известен Секрет Успешных Продаж. Еще немного, и эта тайна станет вашей (так что сами понимаете, теперь вас всех придется убить). Внимайте же – на коробке с игрой обязательно должен быть изображен взрыв. Большой взрыв. Биг бадабум, компрене? На коробке с Full Throttle был взрыв, и игра продалась более чем успешно. Так вот, Psychonauts выйдет с ДВУМЯ взрывами на фасаде. Простой арифметический подсчет наглядно показывает нам, что собрать она должна в два раза больше. Конечно – все любят DOOM 3, все хотят DOOM 3, все жаждут нарожать от DOOM 3 генетически модифицированных детишек с фонариками на лбу, но компания Double Fine рассчитывает, что их проект заинтересует не только хардкорных фанатов экшна, но и людей попроще. Если же это не сработает... Что ж, у них всегда остается возможность попросить распространителей шлепнуть на коробку с игрой еще одну наклейку со взрывом.

P.S. Тима Шеффера хочется цитировать страницами. Пивная, можно еще парочку? Итак: "Сейчас исключительно легко быть оригинальным. Я имею в виду – если вы выпускаете игру, в которой нет парней в армейской форме, люди приходят в крайнее возбуждение. Мол, да где они вообще взяли эту идею – не использовать парней в форме? Они что, принимали наркотики?" Так их, Тим, жги! Аплодируем ушами.

Между прочим...

Душа проекта Psychonauts - Тим Шефер (Tim Schafer) - в представлении не нуждается. Достаточно упомянуть плоды его: Day of the Tentacle, Full Throttle и Grim Fandango. Если бы в игровой индустрии проводились состязания по дисциплинам "юмор", "ирония" и "сарказм", он имел бы все шансы взобраться на пьедестал почета в любой из них. После ухода из-под крыла LucasArts этот во всех смыслах матерый человечище организовал компанию Double Fine, в которой собрал людей не менее искрометных. Основная часть коллектива трудилась с мэтром как раз над похождениями улыбчивого черно-белого косаря Мэнни Калаверы. Не менее основная тоже может предъявить достойные послужные списки. Игроделы с опытом работы над Diablo II, Jedi Knight и иными продуктами с лейблом SW, аниматоры из Pixar, дети-таланты из художественных школ и пара-тройка незнакомцев, приблудившихся буквально с улицы. Ходят по офису, зыркают исподлобья, что делают – не понятно, а заговаривать с ними все боятся. Сайт компании в недоумении. Вероятно, агенты издателей.

Само по себе чтение новостей на сайте, кстати, доставляет немало приятных минут – одно слово, маэстро и виртуозы (черт, это уже два). Прямое включение из студии во Фриско: "Счастливые сотрудники Double Fine – ваши друзья, и одни из немногих в мире, кому вы можете доверять. Что до несчастных сотрудников Double Fine... Хм, я бы по возможности постарался не попадаться им на глаза". Вот такие люди собираются вскоре осчастливить игровую общественность. Внушают доверие. Да и проект еще в 2002 был удостоен критиками награды The Best Original Game of E3. Лишь бы приставочность не подкузьмила.


Косит лиловым глазом тот самый Тим Шефер

COUNTER-STRIKE SOURCE BETA

Seifer

Отличный косметический ремонт

...Как правило, большие напильники имеют два конца. Но это заблуждение, потому что концов не счесть.

★ Жанр **Многопользовательский командный FPS** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Valve** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.7, 512 Mb RAM, 3D-уск.** ★ Сайт **www.steampowered.com**

Вы никогда не задумывались, почему карта de_dust всегда такая разная? Может, наркотически привлекателен цвет текстур семилетней давности? Динамичные бои? У вас каждый раз созревает принципиально новый план действий при закупке оружия? Надеетесь сегодня не отдавать "бомбплейс"? Полагаете, что сегодня ваши стремительные рашатаки все-таки будут прикрывать вислоухие товарищи по команде?

Уверен, задумывались, в сотый раз летая после смерти в spectator-режиме. И в самом деле, чем же можно объяснить такую безумную популярность "всего лишь mod'а", пусть и к великолепной Half-Life? Если копнуть глубоко, можно вытащить на поверхность ряд факторов, вымостивших Counter-Strike дорожку прямиком на трон сетевых экшнов.

В далеком 98 году отмечалась повальная Q2-эпидемия, даже во сне геймеры продолжали стрейфиться от ракет, а дискета с родным конфигом лежала среди важных документов. Не сказать, что в ту пору не было многопользовательских FPS с упором на реалистичность, но огромные карты Delta Force наводили тоску, а незаурядная и довольно популярная модификация Q2, Action Quake, вызывала у хардкорщиков резонный вопрос: "А зачем нам это, если есть просто квейк?". Да и сама идея командной игры безжалостно ставила под вопрос все идеалы отцов-единоличников: во-первых, уже не хотелось лезть вперед одному, во-вторых, выигрыш зачисляется команде, а не конкретному игроку, значит, чтобы победить, приходится печься о командном благополучии, отодвигая на задний план свое место в таблице фрагов. Так бы, наверное, продолжалось бесконечное мясо в "кваке", если бы Valve не выпустила "халву". Движок был очень красив и реалистичен по тем временам, но, как это всегда бывает, хороший мультиплеер не помещается в один флакон с отменной одиночной игрой. Девелоперы знали, что все графическое великолепие можно смело закопать в землю, если оно будет только в сингле, посему тщательно вынашивали планы удобного внедрения в игру разнообразных модификаций. И появился Team Fortress 2, где выбор профессии в начале раунда соединял собравшуюся команду в некое единое целое. И понял народ, что вместе веселее. Однако со столь разносортными специализациями разработчики, конечно, погорячились: никто не хотел быть медиком, у всех, знаете ли, душа как-то больше к пулеметам лежала. Да и сыграть "два на два" не получится, ведь ваш аватар, ввиду столь явного разделения труда, сам по себе ущербен без других членов команды. В общем, особой популярности у народа TF2 так и не снискал.

Но вышел Counter-Strike, резко упростивший саму идею командного боя: начинаем раунд, на заработанные деньги закупаем оружие (броню, патроны, гранаты и т.д.) и в пятиминутной схватке либо отстаиваем собственную территорию, либо исполняем задание в недрах условного вражеского лагеря. Все вдруг вспомнили, что реальное оружие не стреляет а-ля плазмаган, ракетница отсутствует в списке "взять на работу" у члена антитеррористических подразделений, а пополнить здоровье из лежащей на полу аптечки в разгар боя... Если сможете себе это представить в любой форме, кроме абстрактной, черканите письмецо.

Уставшие от вездесущего футуризма игроки с головой погрузились в разборки спецназа с террористами. Долгими клубными ночами проводились сотни раундов одними и теми же людьми на одних и тех же картах. Так было и по сей день. Скорее всего, так будет и завтра. И пусть сердце российского геймера наполнится гор-




Counter-Strike: Condition Zero

Два разных взгляда на один бомбплейс


Counter-Strike Source Beta



Не доверяйте ощущениям, проверяйте новою "нычку" гранатой



достью, ведь наша отечественная сборная стабильно занимает первые строчки в дисциплине CS на таких крупнейших мероприятиях, как World Cyber Games.

Странно, ведь никто ничего не просит менять и... никто ничего не меняет. "Контра" - одна из немногих игр, где всех все будет устраивать еще как минимум лет пять. Конечно, разработчикам надо на что-то жить, они и мастерят версию за версией, где стабильно "улучшают" вид оружия, модели и т.д. Не так давно девелоперы сподобились выпустить еще и однопользовательський вариант Counter-Strike – Condition Zero. Представляете себе "игру про спецназ" на движке от второго Quake в 2004 году? Если нет, то купите, посмотрите. Ничего нового, разумеется, там нет, зато "все, как в контре".

Но Valve все-таки решилась на полноценную вторую часть, так как совершенно не понятно, чего больше ждали от нового движка Source: Half-Life 2 или CS2. И здесь "Титаник" именитых девелоперов поджидает огромный айсберг: можно ничего не менять, кроме оболочки, и прослыть жадными до денег, ленивыми эксплуататорами собственной популярности; а можно внести что-то новое, инновационное и отпугнуть от проекта воистину огромную армию киберспортсменов. Кстати о птичках. Многие профессиональные игроки считают Counter-Strike самой неспортивной многопользовательской игрой. Посудите сами: данью реализму оказались близкая к реальности стрельба из оружия (процент промахов возрастает в геометрической прогрессии по отношению к длительности автоматной очереди), а также хлипкость вашего перса в игре (три патрона из "калаша" в любые части тела – верная смерть при любых обстоятельствах). Это означает, что любой спрятавшийся за ящиком ламер может завалить неудачно повернувшегося спиной отца. Где вы еще такое видели? Попробуйте спрятаться от опытного игрока в каком-нибудь Unreal Tournament или Q3. Поверьте, вам недолго дадут пострелять в спину, а нанесенный урон тут же вернут троекратно. Парадоксально, но факт в том, что это постоянное ощущение шанса победы над любым игроком любой команды и прибавляет желание продолжить процесс при любом счете в матче. А это, уважаемые читатели, называется "азарт", и без искорки сего волшебного ощущения не возможно ни одно спортивное начинание. Выходит, "контра" - все-таки спорт, а спорт, бесспорно, жизнь.

Если кто-то особо одаренный решит "улучшить" правила, например, футбола - этого умника засмеют. Однако ежегодно строятся новые стадионы, куда более совершенные, чем старые; выпускаются новая форма и бутсы с учетом самых современных технологий; чего уж там, даже трава на футбольном поле претерпевает улучшения с каждым годом. Но концепция этого вида спорта вряд ли изменится когда-либо: 22 игрока о двух воротах и одном мяче по-прежнему будут притягивать к телевизорам и стадионам миллиарды зрителей. Так и в случае CS: "контры" должны освобождать заложников, а "терроры" закладывать бомбы, ведь в любом другом случае это будет уже совсем другая игра. Вот мы и добрались до самого феномена восприятия Counter-Strike, а значит, можем адекватно взглянуть на будущий сетевой шедевр через призму бета-версии.

Кризис второго раза

Главное – правильно понять, почему CS стоит особняком от других многопользовательских игр: ведь вторая часть любой игры, особенно сверхпопулярной, обычно пытается оправдать громкое имя рядом гениальных нововведений, всем своим существом показывая, что время между цифрами 1 и 2 прошло не впустую. С момента выхода самой первой бета-версии CS минуло шесть лет, и Valve изменила только внешний вид игры под сегодняшние стандарты FPS.

Сделан чертовски правильный шаг, ведь это фактически означает, что девелоперы работают в направлении дальнейшего внедрения своего вида спорта (звучит, не правда ли?). Они создали суперсовременный стадион, одели нас в лучшую форму на всем земном шаре, но мяч по-прежнему круглый и бьют его ногами. Теперь подробнее о технических инновациях.

На создание Source, движка Half-Life 2, в Valve потратили целых пять лет. Не сомневайтесь, графическое великолепие - минимум на уровне Far Cry. Valve совершила очередной прорыв в игровом реализме. H-L была одной из первых игр, в которых мы увидели различные типы стен: одни были из цемента, другие из пластика, дерева и т.д. И для каждого типа материала был собственный звук при ударе или попадании пули. Новый движок значительно расширил эти возможности. Звуки попаданий в стены оставляют ощущение полной реальности повреждения, отверстия от пуль выглядят потрясающе. При выстреле в песчаный пол появляется облачко пыли, а гладкие поверхности отражают свет и тени игроков. Все это не только улучшает атмосферу игры, но и делает ее гораздо более реалистичной. Конечно, сами эффекты не новы, однако выполнены на голову выше, чем в аналогах конкурентов.

С точки зрения физики, новый CS вызывает приступы щенячьего восторга. Это, пожалуй, первая, истинно грамотная реализация возможностей Havok 2. Предметы вроде ящиков и бочек расположены на карте не забавы ради - из них можно сделать баррикаду или сбросить на голову противнику. Это открывает новые просторы для тактического ведения боя. При нажатии кнопки "бросить оружие" ваша пушка вылетает так, как будто вы и впрямь отшвырнули ее в сторону, чтобы не мешалась под ногами. А если при этом еще и подпрыгнуть, подняв

взгляд вверх, то можно без труда забросить автомат на 5-6 игровых метров. Ствол, выпавший из рук умирающего, очень натурально катится по земле. Также не получится встать на лежащую на боку бочку: ведь она круглая, а мы все-таки не циркачи. К тому же, нельзя забраться на голову другому игроку (хотя, по заявлению Valve, этот аспект будет исправлен, так как возможность "подсадить" товарища по команде играет большую роль в тактике CS).

Одной из важнейших частей новой физики является ragdoll physics – способность виртуального тела (рук, ног, головы) игроков взаимодействовать с различными объектами. Модели естественно падают, принимают правильные позы, сползают по наклонным поверхностям и т.п.



Не доверяйте ощущениям, проверяйте новою "нычку" гранатой

Теперь о средствах получения фрагов. С каждой новой версией Counter-Strike (особенно 1.4, 1.5 и CZ) игроки все больше матерились в адрес разработчиков, дескать, зачем что-то менять – и так все отлично. Но быстро привыкали и признавали, что улучшения были сделаны верно. В новой версии изменения не затронули внешний вид оружия, разве что пушки стали куда более детализированными. Инновации кроются глубже, они коснулись самой стрельбы, точнее - уровня разброса пуль при очередях с дальних дистанций. Огонь из AK-47 и M4A1, по сравнению с CS 1.6, изменился довольно существенно. Изменение трудно описать словами, но рисунок разброса стал другим. К тому же исчез динамический прицел, к которому нас приучили в CZ. Теперь размер курсора не меняется, и поначалу это вводит в заблуждение.

Valve вняла просьбам поклонников ближнего боя и сделала дробовик не просто экзотической игрушкой для новичков, а настоящей "фрагожимкой". Даже на средних дистанциях в новом CS можно выбить кучу дури из оппонентов, а если учесть, что скорострельность M249 выросла в полтора раза, то ждите коридоры, заваленные дробью. Пистолеты остались теми же: Desert Eagle, как и раньше, очень хорош для headshot'ов. В Counter-Strike есть три типа гранат: HE (разрывные), FB (ослепляющие) и SG (дымовые). В Counter-Strike Source нас заставят пользоваться всеми постоянно. HE гранаты в CS:S переименованы в Frags (осколочные). Важнейшим изменением в них является то, что взрывная волна больше не проникает сквозь стены. Это заставит многие команды серьезно пересмотреть свою тактику, в частности, на de_aztec, где упреждающие удары гранатами по воротам играли важную роль. Вдобавок теперь при взрыве гранаты возникает эффект легкой контузии - экран встряхивается и подергивается рябью на долю секунды. Это мы уже давно могли наблюдать в Raindow Six: Raven Shield, но все равно приятно. Благодаря Havok 2, взрывы теперь влияют на окружающий мир. Бросьте гранату в кучу мертвых тел, оружия, покрышек и других предметов, и вы сможете наблюдать потрясающее зрелище: вся эта свалка разлетится в разные стороны, отскакивая от стен и друг друга. В CS (да и везде) "флэшки" служат одной цели: ослепить противника на максимально долгий срок путем заброса серии таких гранат как можно ближе к противнику. В бета-версии CS:S при попадании в радиус действия Flashbag в ближайшие 7 секунд мы не только ничего не увидим, но и не услышим – помешает высокочастотный звон в колонках. Когда зрение вернется, перед нашими глазами еще пару мгновений помаячит последняя, до ослепления, картинка. Теперь разворот в противоположную от взрыва сторону не спасет нас от шокового эффекта, придется искать место, где укрыться. Дымовые гранаты стали на порядок эффективнее: дым абсолютно непрозрачный, но вспышки выстрелов просматриваются сквозь него весьма отчетливо.



Вот, в общем-то, и все основные особенности бета-версии нового Counter-Strike. Уже сейчас можно смело заявить о том, что эксперимент удался, и с нетерпением ждать официального релиза.

P.S. Гейб Ньювелл (основатель Valve) подтвердил наличие русского языка в списке 12 language-pack'ов на официальном сайте игры. Никогда не слышали, как G-Man говорит по-русски? Зайдите в соответствующий раздел на hl2world.com.

CATWOMAN

Пока Бэтмен спит...

Никита КАРЕЕВ

А кошку обидеть легко,
Утюгом ее между ушей.
И не будет лакать молоко,
И не будет ловить мышей.
Из песни "У кошки четыре ноги"



★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **EA** ★ Разработчик **EA Games UK** ★ Рекомендуется **Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/home.jsp**

Несмотря на то, что женщина-кошка известна большинству россиян лишь как антигерой из известной кинокартины Тима Бартона, у нее тоже, оказывается, есть свой комикс, свои поклонники, свой фильм и даже игра. Куда катится этот мир?

Хвост трубой

Catwoman представляет собой типичный проект класса "от одного лишь фильма мы получим слишком мало денег". Сжатый срок разработки, обязательный релиз в день начала проката картины по принципу "все, что успели", непременная озвучка персонажей актерами, занятыми в кинокартине, и все такое прочее. Ну и вдобавок, конечно, вездесущая мультиплатформенность, охватывающая все возможные консоли и, из сочувствия, PC. Причем на этот раз нам достался еще и весьма показательный порт. В самом плохом смысле этого слова, конечно. Читая ругань западных коллег по поводу того, что игра на такой-то консоли весьма тяжела в управлении, хочется лишь закатиться в нервном хохоте: мы-то играем в это с помощью клавиатуры и мыши. Притом что у "компьютерщиков", как известно, аллергия на сейвы по чекпоинтам. И еще, мы также терпеть не можем эту фиксированную камеру!

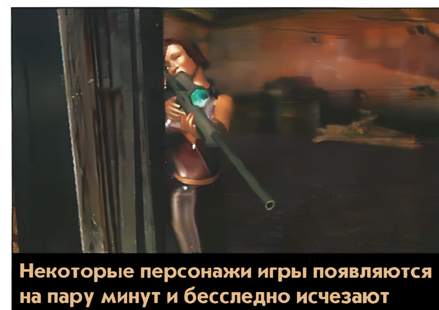
Принц и нищий

Кто бы мог подумать: перед нами самый натуральный клон Prince of Persia: Sands of Time! Героиня Хали Берри столь же охотно раскачивается на турниках-перекладинах, прыгает в длину и высоту и карабкается по стенам, как и наш опальный персидский принц. Каждый уровень – это, прежде всего, акробатический пазл, который необходимо решить. Разве что, в отличие от PoP, все намного проще и всегда присутствует хинт в виде так называемого "кошачьего чутья", указывающего дорогу к победе. От игрока требуется лишь проследовать по заданному пути, поочередно применяя тот или иной прием спортивной гимнастики. На некоторых участках маршрута придется разделаться с парой негодяев, но это вовсе не сложно, так как боевая система явно стояла у разработчиков на последнем месте списка "To do". В такие моменты стоит пустить в ход уже гимнастику художественную, и не пройдет и пары минут, как неожиданное препятствие будет преодолено. Что, кстати говоря, еще более роднит игру с ее прародителем, бои в котором были столь же негодны, но переходили в другую крайность. В общем, идеи "Принца" живут и побеждают. Остается лишь сожалеть о том, что женщина-кошка так и не смогла превзойти в грации персидского мужика. Ну да что поделаешь, восток – дело тонкое.


Привычка смотреть в камеру — на самом деле плохая привычка

Загорелся кошкин дом

Игра состоит из восьми глав, поделенных на уровни. Сюжет в целом соответствует сценарию кинокартины, хотя без просмотра последней вы вряд ли получите какое-либо наслаждение от истории: короткие ролики показывают лишь вырванные из контекста сцены, скрывая от нас общую суть происходящего. В промежутках между уровнями можно потратить заработанные в процессе прыжков и рукоприкладства очки на покупку специальных способностей для героини, таких как разоружение противника с помощью кнута или прыжки на оппонента с расстояния, но, учитывая слабость боевой системы, все это не более чем ненужные украшения. Не больший интерес представляют и бонусы в виде открывающихся галерей концепт-арта. К счастью, игра не затянута, и благодаря этому искупается ряд ее недостатков: пронесшись перед глазами быстро, за один вечер, она скрасит досуг и не успеет оставить после себя тот неприятный осадок, что присущ всем скороспелым маркетинговым проектам. К тому же, игра очень легкая. Ну и, конечно, не пробуйте даже смотреть в ее сторону, если у вас нет контроллера.

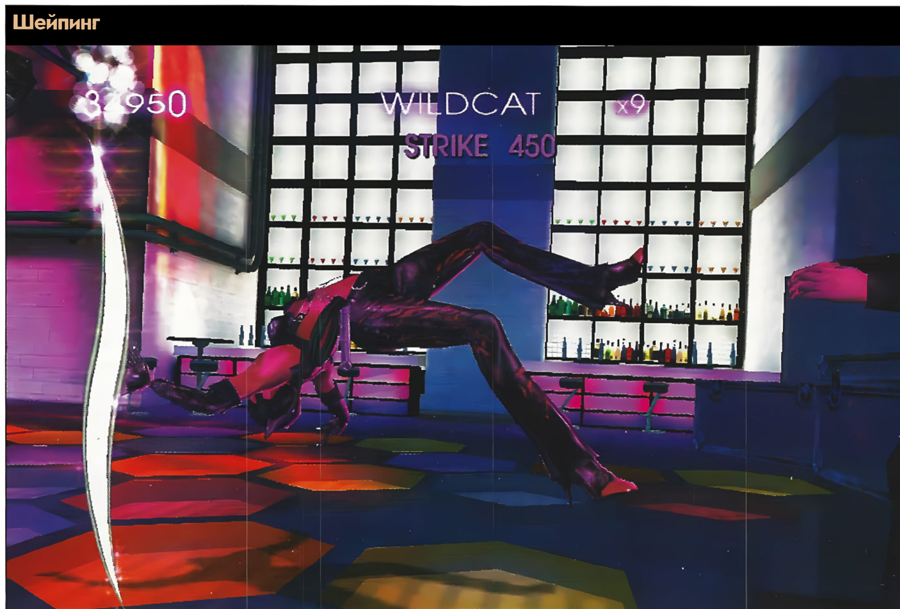

Некоторые персонажи игры появляются на пару минут и бесследно исчезают

Если сравнивать Catwoman с недавним Spider-Man 2, то первая, безусловно, выигрывает. Она более качественно сделана и эксплуатирует любимый многими и пока что не заезженный "принцевский" геймплей. Если бы разработчики убили на ее создание не шесть месяцев, а, скажем, год и более, то могло бы даже получиться нечто хорошее. Пока же, учитывая все издержки портирования, мы имеем средненькую "movie game" по мотивам сомнительного блокбастера и не более того.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	★★★★
Графика	★★★★★
Звук и музыка	★★★★★
Реализм	★★★★
Ценность для жанра	★★★★

4.4

Шейпинг


Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Stronghold 2

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **Take-Two Interactive** ★ Разработчик **Firefly Studios**
★ Дата выхода **Начало 2005** ★ Сайт **www.fireflyworlds.com/sh2_index.php**



Солнце вышло из-за туч, муравьишки вылезли из нор

Осада замков всегда хороша, когда ты сидишь по эту сторону монитора. Это было доказано примерно полутора миллионами проданных коробок из серии Stronghold. Воодушевленные успехом, разработчики из Firefly Studios и их покровители из Take Two Interactive, нисколько не сомневаясь, зарядили в производство вторую версию этой успешной игры.

С самого начала разработчики старались немного отойти от стандартов RTS, в Stronghold 2 это, по их мнению, им удастся еще в большей степени. Пока можно со стопроцентной вероятностью говорить о новом, полностью трехмерном, движке, который позволяет отрисовывать десятки тысяч анимированных персонажей. Изменения также ожидают и геймплей, который сможет полностью поглотить внимание игрока новыми деталями и возможностями, ведь владельцы замков должны интересоваться не только толщиной стен, но и самочувствием пейзан, добросовестно трудящихся на благо родных пенат.

В общем, жизнь в замке станет гораздо насыщеннее, и вам придется почувствовать это на собственной шкуре, потому что в игре, заявленной как смесь стратегии и симулятора, по-другому быть просто не должно. Не знаю, чего там больше - симуляции или стратегии, но, скорее всего, нас может ожидать хорошее продолжение отличной игры. Давайте скрестим пальцы, это ведь, все-таки, сиквел.

P.S. "Говорящие головы" персонажей (те самые, которые появляются, скажем, в углу экрана и что-то вам рассказывают по ходу миссии) в Stronghold 2 будут созданы при помощи технологии Lifestudio: HEAD, разработанной отечественной компанией Lifemode Interactive. Это уже далеко не первое применение Lifestudio: HEAD, например, лица бойцов из Silent Storm приобрели мимику также благодаря ей.

Тем временем в замке у Шефа...



Игорь БОЙКО, Владимир ВЕСЕЛОВ, Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Future Tactics: The Uprising

★Жанр RTS ★Издатель JoWooD Games ★Разработчик Zed Two Limited
★Дата выхода Осень 2004 ★Сайт www.future-tactics.com


Монстры явно не избалованы количеством полигонов

Никогда не играли в стратегию, щедро сдобренную элементами аркады? Нет проблем, возможность попробовать свои силы настигнет вас уже этой осенью. Игра представляется как безбашенная походовая стратегия, жанр, несколько обделенный вниманием издателей и игроков, поскольку до нынешней поры чего-то подобного не появлялось на нашем горизонте. Особенно пугает слово "безбашенная", сразу ожидается что-то в стиле "Приключений покемонов в Советском Союзе". На самом деле, вам придется воевать только с ужасными зелеными монстрами, которые вдруг появились на Земле, когда мир скатился в преисподнюю. Люди живут жалкими кучками в обществе, чем-то напоминающем феодальный строй, и поэтому они не способны оказать какое-либо сопротивление порождениям Ужаса.

Но тут в дело вступают герои. Самые настоящие, с кучей разнообразных скиллов и оружия. Война между людьми и монстрами зависит только от ваших тактических и стратегических способностей. Выбирайте разнообразные ходы и способы, чтобы изгнать проклятых зеленых человечков с нашей планеты.

Игра выходит сразу для четырех платформ - PC и трех наиболее распространенных приставок, так что большая часть играющего населения планеты получит полнейшее удовлетворение, купив незатейливую коробочку.

Все вышесказанное так и блещет оптимизмом, не правда ли? Но почему-то не оставляет в покое ма-а-ахонькая мыслишка, жужжащая где-то в глубине. И она напевает о том, что наверняка это будет банальный клон старых добрых Worms. Но если игра будет действительно настолько безумной, чтобы заинтересовать народ, то в добрый путь. Как говорится, безбашенной игре - безбашенную дорогу. - Д.П



Alexander

★Жанр RTS ★Издатель Ubisoft ★Разработчик Ubisoft
★Дата выхода Ноябрь 2004 ★Сайт www.alexanderthemovie.com


А водичка хороша

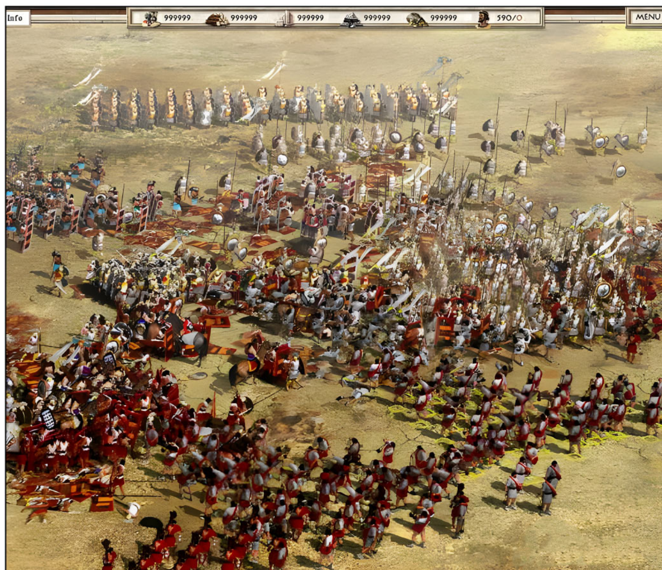
Не успели мы вам в прошлом номере рассказать о грядущей в четвертом квартале реалтаймовой стратегии Alexander The Great от Deep Silver, как компания Ubisoft поспешила сообщить о том, что прибрала к рукам все права на "игроизацию" выходящего в ноябре на большие экраны США фильма Оливера Стоуна Alexander. Правда, скорее всего, сделка была оговорена заранее, ведь создать сколько-нибудь приличную игру в столь сжатые сроки просто нереально.

"Мы просто экстремально рады возможности перенести величие и эпичность этого фильма на игровую арену, - так высказался по этому поводу Лоран Деток, исполнительный директор американского отделения Ubisoft North. - Наши разработчики предвкушают сотрудничество с Оливером Стоуном, они сделают все возможное, чтобы передать в проекте суть этого экстраординарного фильма. Мы используем избранные темы Вангелиса, который пишет саундтрек, и заставки-сцены из фильма. Наша цель - создать игру, столь же крутую и амбициозную, как и сам Александр Великий".

В Alexander будут, как исторические, так и кампании типа "а что было бы, если..." Например, один из сценариев под названием "Царь Персии" начинается с того, что Дарий одерживает победу.

Обещано, что геймплей будет ориентирован, как на казуальных, так и на хардкорных игроков. Последние смогут

Где-то я уже это видел. Смешались в кучу...

почувствовать себя на месте великого македонца в ходе исторических кампаний, которые, тем не менее, будут весьма отличаться друг от друга характерными условиями и менеджментом специфических ресурсов. Помимо самого Александра, будут также представлены герои той эпохи. Командуя огромными армиями в ходе трехмерных реалтаймовых сражений, игрокам придется применять специфичные построения войск и аутентичные тактические приемы.

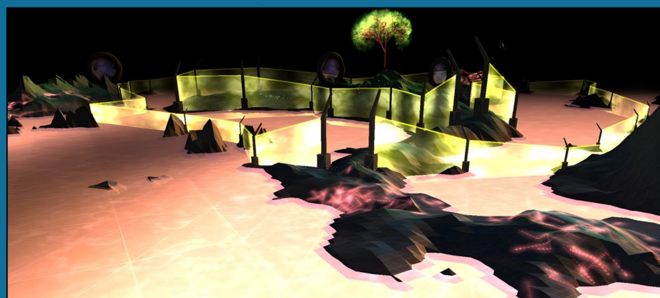
Сам Оливер Стоун заявил, что с нетерпением ждет играбельной версии. Наш человек. - И.Б.





Darwinia

★ Жанр **Action/RTS** ★ Издатель **Introversion** ★ Разработчик **Introversion**
★ Дата выхода **Начало 2005** ★ Сайт **www.darwinia.co.uk**



Мир в игре выглядит таким странным не потому, что авторы не смогли сделать нормальное 3D, а потому, что это виртуальный мир, да еще 80-х годов прошлого века

Тема бунта машин и взбесившегося электронного разума как-то постепенно выходит из моды. Компьютеры уже стали достаточно умными, но все еще слепо подчиняются воле человека, а если и живут какой-то своей жизнью, то где-то глубоко в себе. Так что и взбунтоваться они могут тоже только в себе, например, в какой-то виртуальной вселенной. И бунт, скорее всего, начнут не смирные и работящие офисные программы, а безбашенные игры. Вот на этом и основан сюжет "Дарвинии".

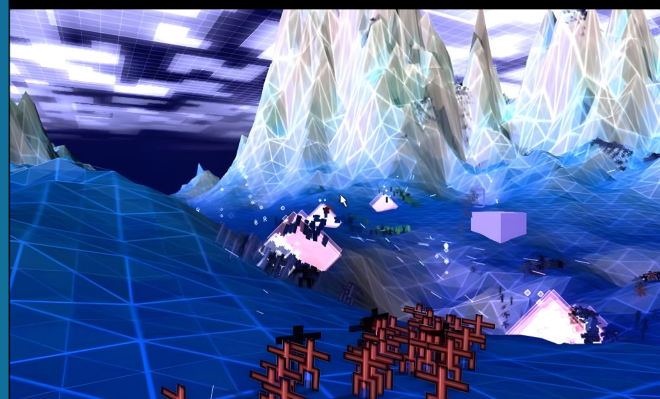
Некто доктор Сепульведа в далеких 80-х занимался производством игровых автоматов. Но автоматы у него получались какие-то странные: иногда они работали нормально, а иногда начинали своевольничать. Так что, в конце концов, все проданные машины (в количестве пятидесяти тысяч) вернулись к создателю, а его фирма, естественно, обанкротилась. Без малого двадцать лет незадачливый доктор возился со своими творениями, пытаясь их хоть к чему-то приспособить, пока не создал из них мощнейшую сеть, на которой разместилась виртуальная страна Дарвиния.

Место это весьма странное, поскольку состоит из отдельных фрагментов старых видеоигр. А большинство этих игр в той или иной мере были посвящены насилию, так что не удивительно, что, оказавшись в едином пространстве, они тут же передрались между собой. И тогда Сепульведа решил навести порядок в своем мире, для чего направил в него десантный отряд, которым и предстоит командовать игроку.

Как видите, сюжет игры тривиальным назвать никак нельзя. В отличие от "Матрицы" или "Код доступа РАЙ", мы попадаем не в будущее компьютерных игр, а в их прошлое. Не знаю, сможет ли оценить игру подрастающее поколение, но вот "старичкам" она точно приглянется.

Напоследок уместно сказать, что компания Introversion на данный момент засветилась всего одной игрой - Uplink, вышедшей три года назад. Посвящена она была нелегкой жизни хакера, и при полном отсутствии графики (в ней почти ничего не было, кроме таблиц, экранов и экранчиков) умудрилась завоевать сердца многих игроков. - В.В.

Дисплеи аркадных автоматов отображали от 4-х до 16-ти цветов, потому и краски в игре такие кричащие



Владимир ВЕСЕЛОВ

Будущее в наших руках

Я верю, друзья, караваны ракет
Помчат нас вперед от звезды до звезды.
На пыльных тропинках далеких планет
Останутся наши следы.
Старая песня

★ Жанр **Космическая стратегия** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Warthog** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.warthogtx.com/unleashed/Conquest_2/**

Будущим космическим стратегам невероятно повезло. К тому времени, когда они (космические стратеги) появятся, для них уже будет создан весь необходимый инструментарий. Я говорю не о том, что в их руках окажутся всякие там космические корабли, вооруженные жуткими средствами разрушения, а о том, что командирам этих кораблей и командующим флотами не нужно будет ломать голову, как использовать имеющиеся в их распоряжении силы. Именно сейчас, в наше время, закладываются основы стратегии и тактики космических сражений, отрабатываются приемы использования лучевого, энергетического и прочего хитрого оружия, создаются схемы колонизации и менеджмента околопланетного пространства. И происходит все это не в каких-то шибко секретных академиях, а на экранах наших с вами мониторов.

Вы думаете, я шучу? Ничуть... В любой приличной космической стратегии игроку приходится заниматься тем же, чем придется заниматься будущему командующему космическим флотом, причем для решения поставленных задач у него будут практически те же возможности. Покажу это на примере разрабатываемой в настоящее время игры.

Предварительные замечания

Первая серия игры, появившаяся три года назад, особого впечатления не произвела. Были в ней неплохие задумки типа нескольких локаций, объединенных в рамках одной миссии посредством подпространственных порталов, присутствовала продуманная система строительства и апгрейдов, достаточно красивые модели кораблей и приличный сюжет. Но как-то все это плохо складывалось в единое целое. Так что никто не удивился, что целых три года о продолжении никто не заикался. Но вот на днях в Сети появились ролик и целая куча скриншотов, демонстрирующих нам красоты будущей игры. Прилагающийся пресс-релиз предельно скуп: из него можно только узнать, что сиквел Conquest: Frontier War, события будут происходить через сорок лет после этой самой Пограничной войны, а сюжет закручен вокруг Vyrium - новой расы людей-ящериц. Кампаний будет четыре: за три старые расы (Terrans, Celareons и Mantis) и за этих самых Vyrium. Еще много говорится о графических красотах, но с ними мы можем разобраться и сами, используя упоминавшийся выше рекламный ролик.



Руководить жизнью околоземной базы лучше, глядя на нее со стороны

Аутентичность

Первым делом нам демонстрируют два сближающихся космических флота. Камера плавно скользит вдоль строя дредноутов и крейсеров, позволяя рассмотреть их во всех подробностях. Когда нечто подобное показывают, скажем, в морских стратегиях, сразу же возникает вопрос, зачем это нужно, раз в реальности такого увидеть нельзя. Другое дело - космическая стратегия; ответственно утверждаю, что именно в таком ракурсе будет смотреть на бой стратег будущего.

Дело тут вот в чем: после обнаружения неприятеля корабельный компьютер использует все доступные средства (локаторы, массдетекторы и



прочие неведомые нам штуковины) для определения состава вражеского флота. Потом он сравнит данные с электронным справочником, опять что-то уточнит и наконец более-менее точно установит классы, типы, а то и названия кораблей противника. Теперь нужно довести эту информацию до флотоводца. Можно, конечно, долго и нудно перечислять всякие цифры, но проще, а главное эффективнее просто вывести на дисплей (или какой-то другой девайс, которым в то время будут оснащены космичсские корабли) соответствующую картинку. Благодаря ей опытный стратег с одного взгляда поймет, с кем ему придется воевать. Менее опытный может навести курсор на какой-то корабль и что-то уточнить.

Далее в ролике следует картина боя. Как именно в игре будет осуществляться руководство флотом - не демонстрируется, но можно понять, что точно так же, как и в первой части, т.е.

Хотя в космосе все и происходит беззвучно, в кабине космического дредноута во время битвы будут грохотать взрывы




Наши далекие потомки будут наблюдать картины космических баталий в точно таком же виде





с помощью мышки и горячих клавиш. Опять-таки ответственно заявляю, что стратег будущего станет действовать так же. Зачем отдавать команды голосом, передавать их по радио или какой-то другой связи, когда достаточно кликнуть пару раз на экране, нажать клавишу, другую, а корабельный компьютер сам переведет это в нужную форму и сообщит исполнителю. Так что основным инструментом стратега в будущем станет именно мышка или что-то подобное.

Теперь переходим к самому скользкому месту в рассматриваемом ролике и в космических стратегия вообще: при попадании в корабль раздается звук взрыва. Авторы обзоров космических игр не устают напоминать, что в космосе все происходит беззвучно, но с легкой руки дядюшки Лукаса принято озвучивать космические катастрофы. Но я полагаю, что Лукас тут ни при чем, космические битвы потомков обязательно будут сопровождаться звуками взрывов.

Смысл тут такой: даже в будущем человек не сможет смотреть сразу во все стороны и уж тем более не сможет уделять одинаковое внимание всем частям наблюдаемой картинки. Поэтому нужно будет придумать какое-то средство привлекать его внимание к каким-то участкам битвы. Простейший способ - озвучить события. Одно дело, когда корабельный компьютер, пусть даже приятным женским голосом сообщает тебе что-то типа "Попадание во флагман противника, разрушения незначительные", совсем другое, когда ты слышишь взрыв. В первом случае нужно как-то переварить информацию, во втором достаточно глянуть в нужном направлении.

И швец, и жнец

В рассматриваемой игре, помимо боевых действий, нам придется заниматься строительством баз на околопланетных орбитах, сбором ресурсов, научными исследованиями и прочими вещами, которые вроде бы к чистой стратегии не относятся. Кому-то может показаться, что дело стратега – воевать, а ломать голову над проблемами обеспечения военных действий должны совсем другие люди. В наше время так и происходит, но только потому, что нынешний стратег просто не в состоянии сам за всем уследить. Мешают проблемы связи, обработки и отображения информации и другие. Однако в последствии они будут преодолены, что позволит стратегу держать ситуацию под контролем.

Командующий космическим флотом сможет оперативно распоряжаться строительством кораблей, комплектованием экипажей, снабжением их



всем необходимым. В любой момент корабельный компьютер выдаст ту упрощенную картинку базы, которую мы наблюдаем в космических стратегиях. И теми же самыми способами, которые используем мы, флотоводец сможет указать, что, когда и в каких количествах строить на станции, в каком направлении ее апгрейдить и так далее.

Пара дополнительных замечаний

Есть у рассматриваемой игры минус, который на деле является плюсом. Космос в ней будет плоским. То есть корабли, планеты и прочие астероиды будут трехмерными, но расположатся они в одной базовой плоскости. Разработчики мотивируют это тем, что полностью трехмерные космические стратегии слишком сложны для неподготовленного игрока. Не всякий может держать в голове трехмерную картинку и правильно соотносить ее с наблюдаемым на плоском экране. Я бы добавил еще то, что и управлять флотом в трех измерениях с помощью двигающейся в двух измерениях мышки очень непросто. Так что решение разработчиков правильное. Вот когда появятся трехмерные голографические дисплеи и соответствующие им управляющие девайсы, тогда можно будет вводить и третье измерение. Впрочем, это упрощение (исключение третьего измерения) не столь уж фатально. Все тактические и стратегические приемы двухмерного космоса очень легко будет перенести и в трехмерный.

Так что предлагаю всем Настоящим стратегам внести свой вклад в дело развития стратегии будущего. Вовсе не обязательно для этого ждать Conquest 2: The Vyrium Uprising, имеющиеся на сегодня космические стратегии для этого тоже подойдут.

Н



FALLEN KINGDOMS

Павел Шумилов

Земля без радости

Гордится зло могуществом своим.
И тем, что большинство смирилось с ним.
Но разве мы с тобой себе простим,
Когда мы злу урока не дадим?
Песня Сан Саныча из к/ф. "Не бойся, я с тобой"

★ Жанр **Action / RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Warthog Texas** ★ Дата выхода **IV квартал 2006**
★ Сайт **www.warthogtx.com/unleashedPR/Fallen_Kingdoms**

Тяжела и незавидна судьба жанра "фэнтези" (рус. нар. "сказка" – прим. пер.) на просторах российской когда-то империи, а ныне, понимаешь, федерации. Все так хорошо начиналось: сиреневые самиздатовские копии трудов Дж.Р.Р. "Профессора" Толкиена, изучение иностранного языка с благими целями постижения смысла оригиналов без примеси талантов и лепт переводчиков, история и философия... И к чему пришли? Идеи "ролевого движения" донельзя опошлены ельфами (все верно, здесь – от слова "ель" – прим. для корректуры) из нескучных садов, до сих пор пытающихся бегать под сенью дерев на потеху поселян с собственноножно выструганными на уроках труда из хоккейных клюшек "ковырялами" (что, это – мечи? увольте-с...). Мозги книгочеев вусмерть изнасилованы сонмом отечественных макулатурщиков с их бесконечными опупеями про очередное Мировое, м-м-матьива, Зло и Последнего Героя с острова Орангутангов. А совокупные тиражи дисков с альтернативной озвучкой "Властелина Колец" от ст. о/у Гоблина, к гадалке не ходи, давно забороли продажи оригиналов. И хорошо еще, что Питеру нашему Джексону про это не рассказывают, а то ведь удавится с горя тетивой от рейлгана Орландо Блума и никогда уже не снимет продолжение "Живой мертвечины"...

В игровом мире творится ровно то же самое, посмотрите хоть на артельно-журнальные итоги прошлого года. Лучшей RPG стала мало того что приставочная, так еще и футуристическая KoTOR. В онлайновом разделе – тот же сельдерей. Народ разочарован и безнадежно ждет Fallout 3(D), которого никогда не будет, но в котором, за bozar отвечаю, не будет также длинных ушей, мечей и колдовства. Нужно очень постараться, чтобы данную ситуацию преодолеть. Закосить под Diablo, например.

Лучше один раз увидеть

С потрохами и тапочками закладывает своих творцов из техасского подразделения лондонской игродельческой студии Warthog выложенный ими в сеть видеоролик. Помимо некоторых действительно любопытных деталей, он бессовестно выдает суть проекта. Потому что, когда пятеро оппонентов обступают героя-одиночку и с синхронным "у-ф-ф" опускают ему на череп каменные топоры, палки-копалки и прочий скарб, а затем выжидают положенное время, за которое оппонент успевает сказать "у-ф-ф" дважды и сократить окружающее поголовье, – это весьма странный action и практически никакая RPG. Специфика, господа: ловкий мышеклик и никакого мошенства! Конечно, временами можно притвориться чем-то более интеллектуальным и зрелищным – вскрыть глотки супостатов в лихом фуэте или нанести откормленному стероидами уездному предводителю команчей суперудар с летальным исходом для него и шоком для трибун. Но в основном, нутром чую, предстоит нам туповатый обмен ударами, сопровождаемый синхронным "у-ф-ф" (возникают странные ассоциации с женским теннисом). Поймите правильно – это ведь и не критика даже. Есть в Diablo своя сермяжная прелесть, это я вам как почетный варвар двузначного уровня ответственно заявляю. Просто не ждите от проекта лишнего и не верьте обещаниям типа Branching Quest System. Разработчики скрывают под этим лозунгом тот факт, что различные квесты и подзадания будут доступны к выполнению одновременно. О да, это достижение. Королева в восхищении, мы тоже аплодируем ушами в сторонке. А еще у них полное 3, не поверите, D и камера вращается! Чу, я слышу подземельный рев – Дьябла с расстройства поскреб когтистой лапой брюшину. Нужно поднажать – еще немного глазных конфет, и он полезет задумчиво чесать лобные доли через нос.

Увидеть движок и умереть

Конечно, обращать особое внимание на скриншоты и движущиеся картинки сейчас, когда до официальной даты релиза еще больше двух лет, особо не нужно, так что не будем пенять оркам за их буратинность, а текстурам поверхности – за сходство с ковриками около проходной завода "Красный






Я не упаду — я по льду к тебе дойду!


Посвети, родной, я тут мелочь рассыпал...

богатырь". С такой графикой в народ не ходят, все только начинается. Но интересные моменты можно наблюдать уже сейчас. К примеру, грациозный нырок, которым протагонист уходит из-под тролля, насмерть пораженного им в слабое место в области паха. Или грохот и землетрясение в Нурланде, которое производит упавшая туша этого тролля: полянка дрожит, с гор сходят камнепады, в окрестных селах перестают доиться козы и начинают – козлы. Или вот под действием заклинания загорается и падает одна из опор моста, унося за собой по досточкам часть настила. Персонаж может, ничтоже сумняшеся, перемахнуть через пролом, что твой персидский принц, ловко повиснув на одной руке (точно, с острова Орангутангов – прим. ред.) или же мановением длани возвести мост ледяной, если до сего момента уделял внимание не упражнениям на шведской стенке, а нечестивой магии. Кстати, если присмотреться, рухнувшие в воду доски можно обнаружить покоящимися на дне. В общем, движок Fallen Kingdoms уже сейчас имеет неплохую физическую подоплеку и позволяет менять ландшафты при помощи магии, разрушать окружение, равно как и использовать его в своих целях. Можно ломать стулья о головы неприятелей, к примеру. Анимация тоже выглядит перспективно, тени правдивые, а о спецэффектах думать еще не время, но и их обещают. Выглядит жизнеспособно.

Умереть, заснуть – и видеть сны

А вот о сюжете этого не скажешь, к сожалению. И дело даже не в закрученности действа вокруг Undrath, the Wraith Lord и ордах его не менее неживых подручных, нетерпеливо ожидающих игрока. Тут пахнет мертвечиной иного пошиба. Банально, скучно, неизобретательно и, вообще, похоже на все тот же Lord of the Rings до плагиатного зевка. Пророчество, толпы нежити и падающие под их натиском разрозненные королевства, выписанный всеми семнадцатью оттенками радикально-черного портрет главного плохиша, разве что колец не подсыпали. Впрочем, у нас ведь "фэнтези", завязка в таком деле и не должна особо завораживать. Иди туда, пинай то, по дороге разберешься с деталями, да в сторону не сворачивай, а то упрешься в сценарную стену. Важны детали – и время на их проработку, опять же, имеется. А для создания положительного образа игры в глазах потребителя на данный момент сгодятся мелочи. Вроде посула внедрить в игру систему морали – ваше слово и дело отзовется не только на ходе игры, но и на ее концовке. Что вкупе с проскакивающим мельком "если андеды не смогут обратить вас на сторону тьмы" вызывает подозрения: это что же, обижающие кошек, щенков и маленьких детей не увидят хэппи-энда? Или вот глобальный мир, к примеру: разработчики обещают обойтись без подзагрузок между картами. Что, несомненно, внушает. И есть еще один психологический нюанс. Акцент. Совсем мелочь. Концепт-арт к проекту напоминает творения Джоша Кирби. И если вы такового не знаете, то для кого тогда в каждом номере по статьям рассыпаются аллюзии на творчество Пратчетта? На самом деле, конечно, художника зовут Стив Гарсия, и к иллюстрированию творений маэстро Терри он отношения не имеет. Хотя сотрудничал с Wizards of the Coast, и, вообще, впечатление уже создано. А в команде есть люди, приложившие руку к DOOM и Duke Nukem. Так что... Говорите, the fallen kingdom must be restored? Мы подумаем. Н

Здесь могут водиться жабы



Товарищ эльф, сами-то мы не местные, отстали от поезда... Дорогу до главгада не подскажете!



DRAGONSHARD

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Драконы наступают

Когда я схвачу моего врага, и он скажет: "Слушай, прежде чем ты убьешь меня, скажи, что ты задумал?", я отвечу "Нет" и застрелю его. Нет, лучше я застрелю его и скажу "Нет".

Кодекс Злого Властелина

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **ATARI** ★ Разработчик **Liquid Entertainment** ★ Дата выхода **Весна 2005** ★ Сайт **В разработке**

Мода сдабривать любую кашу RPG-маслом (благо первое вторым, как известно, не испортишь) повелась у разработчиков компьютерных игр довольно давно. Кажется, нет уже ни одного жанра, где бы они не пытались внедрить ролевые моменты. Основной удар, конечно, пришелся по стратегия и шутерам (особенно тактическим). Но даже в примитивных скроллерах при желании можно обнаружить процесс накопления экспы и приобретения за счет этого неких бонусов. Однако до сего дня все эти эксперименты ограничивались имплантацией в тело того или иного жанра довольно разрозненных RPG-вкраплений, являвшихся в лучшем случае второстепенными факторами геймплея, а чаще всего - бесполезными украшениями. "Взрослеющие" юниты, бравые герои, обвешанные артефактами, глобальные заклинания, доступные только игроку - все это давно уже не кажется Настоящим стратегам чем-то сверхоригинальным. Но попыток внести в стратегию ролевую систему целиком на моей памяти еще не было.



Когда и кому из боссов ATARI пришла в голову идея сделать RTS в рамках суперпопулярной ролевой системы Dungeons & Dragons - теперь уже одному Helm'у известно, однако мысль была поддержана и работа закипела. Быстренько купили у Hasbro нужные лицензии, договорились с Wizards of the Coast насчет совершенно нового сеттинга, придумали игре название – "Dragonshard", а непосредственно разрабатывать наняли команду Эдда дель Кастильо. Liquid Entertainment - идеальный кандидат на эту роль. Хотя пресса и поругивала их последнее творение - War of the Ring - за недостаточную "толкиенутость", в таланте им не откажешь. Первую игру Liquid Entertainment, Battle Realms, многие помнят до сих пор за весьма продвинутую для своего времени графику и массу оригинальных идей.

К поставленной задаче девелоперы подошли с полной серьезностью; написали новый движок с оригинальной системой генерации ландшафта, позволяющий поддерживать одновременно два уровня: наземный и подземный (оба весьма интерактивны, обещаны даже остающиеся на снегу или в пыли следы). Хотя детальных сведений о движке пока нет, судя по немногочисленным скринам, с графической составляющей тоже все в порядке.

За основу игры взят свежайший сеттинг D&D - Эберрон (он же используется в D&D Online, о которой вы можете почитать в этом же номере - прим. ред.), в котором магия является настолько бытовой вещью, что вовсю применяется в повседневной жизни. Виной тому - Пояс Сибериуса – кольцо разного калибра астероидов, заряженных магией по самую завязку, Ходят слухи, что Сибериус – это добрый дракон, что-то не поделивший со своим злым коллегой. В результате случился конфликт, благодаря которому и возник собственно Эберрон: Сибериус увековечил свою победу созданием этого самого Пояса. Поверженному же темному дракону принадлежит авторство подземной части Эберрона и его фауны.

В легендах упоминается еще и третий, нейтральный дракон, но его роль во всей этой истории покрыта тайной. Легенда гласит, что он создал наземную часть Эберрона. Время от времени из Пояса Сибериуса на землю падают разного размера камни, которые сразу же обретают статус ценных артефактов. События игры описывают времена, последовавшие сразу за падением на Эберрон необыкновенно крупного астероида, получившего имя "Сердце Сибериуса". Местной Тунгуской оказался материк Ксендрик, где давным-давно процветала мощнейшая цивилизация то ли гигантов, то ли эльфов (тут источники расходятся во мнении), обладавших недюжинными магическими способностями. Но в один прекрасный день что-то у древних не заладилось, и вся их империя провалилась под землю, а сами они куда-то исчезли. С тех пор каждый уважающий себя приключенец на Эберроне считал своим долгом сходить порыться в этих руинах, но, поскольку колыбель древней цивилизации плотно заросла монстровьем и джунглями (по другим данным ее занесло снегом), то мало кто возвращался обратно. Однако ж падение "Сердца Сибериуса" всколыхнуло народные массы Эберрона. Люди и дварфы посчитали, что присутствие на планете столь мощного артефакта

На однообразие ландшафта жаловаться явно не придется. Наличие стратегических точек на карте (в данном случае это мост) также налицо



Отличительной чертой подземелий является плохое освещение. Бывает, сначала завалишь какого-нибудь монстра и потом только разглядываешь, кто попался



опасно, и сформировали союз, получивший название Ордена Серебряного Пламени. Задачей ордена является обнаружение и уничтожение "Сердца".

Вторая местная фракция – потомки древних ксендрикцев – умбрагены. Это темные эльфы, провалившиеся вместе со своими городами. Под землей их быстро взяли в оборот местные демоны и монстры, так что наследники былой славы древних вынуждены были покинуть родные края. Теперь же они охотятся за "Сердцем Сибериуса", чтобы, используя запасенную в нем энергию, вернуть свои города обратно на поверхность. Если юниты ордена – это типичные приверженцы огня и меча, то умбрагены – более интересный народ. Они - большие спецы по части диверсионных операций и ночных вылазок. Кроме того, юниты умбрагенов, потерявшие весь запас жизненной силы не умирают, а превращаются в тени, теряя при этом одни способности и приобретая другие. Бойцы-умбрагены способны использовать наряду с обычным теневое оружие. Если умбраген промазал по вашему юниту топором, то он еще может достать его тенью топора. Разработчики упоминают об еще одной играбельной расе, но рассказывать какие-либо подробности о ней пока отказываются. Кроме того, предполагается две неиграбельные фракции, которые пока тоже покрыты завесой тайны.



Бехолдер, он и в Эберроне бехолдер. Без надежной защиты от магии взять его нереально. Судя по разноцветным лучам, типы наносимого урона у него различные. Очевидцы утверждают, что каждый глаз снабжен собственным AI

Из особенностей геймплея следует упомянуть две основные. Во-первых, обещана оригинальная система строительства базы. Основой ее является цитадель, изначально обнесенная стеной (привет любителям рашей). Пространство между цитаделью и стеной разбито на квадраты, в каждом из которых можно построить одно строение. Свойства юнитов, производимых данным строением, зависят от окружающих его построек. Например, если возле барака поставить школу магов, то бойцы обретут магическую сопротивляемость, а если с другой стороны пристроить фабрику по производству клириков, то из барака станут выходить уже паладины. Проблема в том, что в отведенном под строительство пространстве можно разместить далеко не все доступные строения, не говоря уже о всевозможных их комбинациях. Посему от структуры базы напрямую будет зависеть набор доступных юнитов, а значит и стратегия достижения победы. Впрочем, никто не запрещает игроку перестраивать базу по ходу миссии, снося одни здания и выстраивая другие: хватило бы ресурсов. Последних, кстати, всего два: золото, добываемое под землей посредством разграбления гробниц, пещер с сокровищами и прочих хлебных мест и осколки магических астероидов. Эти придется искать по поверхности, стараясь опередить конкурирующие конторы.

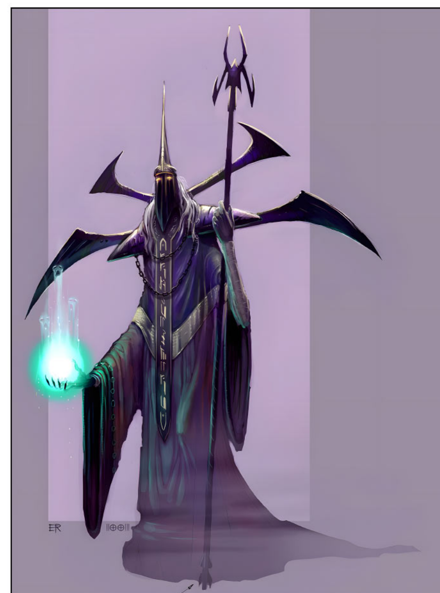
Вторая интересная особенность будущей стратегии заключается в управлении армией. Дело в том, что юниты можно будет объединять в подразделения произвольной численности. При этом противник теряет возможность наносить ущерб конкретному юниту в составе подразделения. Повреждения, наносимые всему подразделению, распределяются равномерно между его членами. Как видите, распространенные тактики типа "навалиться всем скопом на сильнейший юнит оппонента и быстренько его забить" или "вынести в первую очередь магов и клириков" уже не работают. Пока не совсем ясно, разрешат ли нам собирать под одним знаменем юниты разных типов, но уже понятно, что любое подразделение может возглавить

Как видим, полигонов для моделей юнитов не пожалели. Несколько смущает, правда, качество сборки. Да и неестественные позы наводят на мысль, что с анимацией еще толком не работали






А вот те же конники, но уже на природе. Тут они уже не такие угловатые, как вблизи, а вот скрюченные лошадки... Травка, кстати, колышется ветром и приминается за лошадьми



герой. Местные герои отличаются от тех, к которым мы привыкли в WarCraft 3. Во-первых, они способны по мере приобретения новых навыков менять специализацию и, во-вторых, присоединяясь к подразделению, герои изменяют характеристики юнитов. Ну, к примеру, простые лучники в компании рейнджера становятся пироманьяками, поджигающими все, до чего могут дотянуться их стрелы, а эскадрон конников под предводительством берсеркера приобретает свойства тарана. Эти же самые конники под воздействием клирика превращаются в паладинов. Таким образом, мы имеем такие же трансформирующиеся сквады, какие были в "Периметре", только вот принцип трансформирования тут несколько иной. Правду всетаки говорят, что все гениальные идеи носятся в воздухе.

Ну и монстры, конечно! Что это за D&D без тучных стад кровожадных зверюг? Будьте уверены, весь комплект, знакомый нам по Forgotten Realms, на месте. Разработчики намекают, что для нового мира у них припасено и нечто специфическое, однако ни в пресс-релизах, ни на скриншотах, ни в артворках ничего такого пока не просматривается.



Как видите, проект намечается интересный. Как минимум ATARI и Liquid Entertainment готовят смелый эксперимент, а как максимум Dragonshard может стать тем самым продуктом, который разбавит собой наметившуюся излишнюю варкрафтизацию жанра. Есть, конечно, опасения насчет того, насколько удачно будут сочетаться все задуманные нововведения. В частности, мне представляется довольно опасной для баланса идея собирать весь получаемый опыт в общую копилку, а потом тратить его на развитие любого из персонажей. Такая схема работает, когда количество народа в партии равно количеству персонажей, подлежащих развитию. А представьте, сколько экспы набьют полсотни рядовых юнитов для двухтрех героев, отсиживающихся до поры до времени в таверне? Хочется верить, что Liquid Entertainment вовремя распознает все подводные камни и не сядет на мель.

Выпуск Dragonshard намечен на весну следующего года. Судя по тому, что ESRB уже сняла с проекта статус Rating Pending (ожидание присвоения рейтинга) и выдала ему конкретный рейтинг - Mature, у разработчиков имеется уже вполне работоспособный билд, и заявленные сроки вполне реальны.

Что ж, будем держать на контроле процесс вызревания этой, безусловно, неординарной игры.

Н

Сколько раз говорено, что спички - детям не игрушка! А уж про файрбол - и речи нет, однозначно хранить в недоступных для пацанов местах



Кшаду

Герои реального времени

Кто со мной, тот герой…
Присказка

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **GSC World Publishing** ★ Разработчик **GSC Game World** ★ Дата выхода **2005 год** ★ Сайт **www.heroesofae.com**

Пока "Сталкер" томится на финишной прямой, придерживаемый судьями-паблишерами, его тренеры из GSC Game World решили слегка отвлечься от тягостных ожиданий и переключились на свою новую надежду. Надежда еще весьма юна, фактически, едва покинула ясли, но наставники уже верят и ждут. А также обещают явить просвещенному миру истинное чудо.


Земли Нежити, как обычно, радуют глаз буйством красок

Впрочем, вид состязания, в котором чуду придется чудить, настраивает как минимум на взвешенность, а то и скепсис. RTS + RPG – данная формула обросла столь огромным количеством готовых решений (успешных и не очень), что совершенно невозможно предсказать заранее, какие именно пути-дороги способны привести к победе.

Heroes of Annihilated Empires буквально только что анонсирована, поэтому сказать что-то внятное о ее геймплее достаточно сложно. Из названия (и пресс-релиза) можно предположить, что в очередной раз при чем-то окажутся герои (или даже Герои). Несмотря на утраченную еще в мезозое оригинальность, "героический" стиль ведения игры по-прежнему дает плоды. Когда сладкие, когда кислые, но дает. А придумывать что-то другое – да нет ничего проще! Идите и придумайте, никто ж не возражает.

Раз герои, то, само собой, и ролевые элементы. Им настолько не привыкать работать в связке, что уже давным-давно как у классика: "мы говорим… подразумеваем…" и наоборот. В последнее время заслуженному тандему все чаще пытаются навязать не менее заслуженного (но в других жанрах) новичка – сюжет. В "Аннигилированных империях" выглядеть сие будет примерно следующим образом: жил да был, пошел на войну, набрал "экспы", сделал уровень, выбрался в люди, стал шишкой, построил и собрал вокруг, всех победил, спас мир (угробил его). Порядок перечисленных элементов местами может быть иной, но от перестановки слагаемых что-либо вряд ли.

Для решения поставленных задач герою выделяется любая из шести игровых рас. Имена последних пока не высечены золотыми буквами в планах девелоперов, так что даже и гадать не будем. А ежели не гадать и прикинуть логически, то сложно представить себе что угодно подобное без людей (или как их там нынче?). При более внимательном взгляде и изучении скриншотов вам откроются еще три: Нежить, Друиды и Ледяной народ (Ice Folk). Для начала вполне.

Приблизительная численность войсковых соединений весьма внушительна – до 64 тыс. бойцов. Сразу возникает несколько вопросов:



а) как это будет сочетаться с real-time?

б) если будет, то переживет ли сие AI?

в) если переживет, то какими будут системные требования?

Впрочем, до ввода игры в строй времени предостаточно даже на техническую революцию, поэтому будем оптимистами.

Из прочей статистики выделить что-нибудь из ряда вон сложно: восемнадцать героев, сто юнитов, семьдесят зданий и пятьдесят артефактов. Да графика, собранная из лучших представителей спрайтов и полигонов. Иная информация о чудесах Heroes of Annihilated Empires находится в лапах времени, а с этой жадиной пока договоришься…

Н

У друидов созрел неплохой урожай сокровищ. Пора начинать битву за него


Штаб-квартира Ice Folk расположилась в окрестностях знаменитого горнолыжного курорта


Илья ПОЛЯКОВ

Среньдевековые лыцари

- Мне-то казалось, все это фольклор. -
Король кисло усмехнулся.
- Конечно фольклор, дурак!
- Ну, знаешь, я все-таки король...- с укоризной произнес Веренс.
- Ты - глупый король, ваше величество.
Т. Пратчетт. "Дамы и Господа"

★ Жанр **Самобытная RTS** ★ Издатель **Digital Jesters, 1C** ★ Разработчик **Monte Cristo** ★ Рекомендуется **Pentium 1,7 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск.**
★ Сайт **www.medieval-lords-game.com**

Что получится, дорогие телезрители, если скрестить в одной колбочке Stronghold, Shogun (пригоршня-другая) и священные постулаты Build, Defend, Expand? Ручонки тянуть не надо, а за реплику "Черт знает что!" сейчас кто-то выйдет вон. Ну? А вылупится Medieval Lords, гомункул занятный и пригожий. Малец, конечно, народился личностью не без недостатков, но уже при частном знакомстве вызывает острую, словно резь в пояснице, симпатию.

С самого порога нас ласково лобзает Интерфейс. Глазные яблоки немедля катятся по изящным колоночкам, циферкам, загогулинкам и диаграммкам. Мудрые девелоперы осознают важность первого впечатления, а посему в оглобли игротаинства скоренько впрягается седенький Tutorial. Следуя доходчивой указке наставника, познание протекает легко и комфортно. Посему пройдемте в горницу.



Собственно режим Campaign

Колхозные страсти

Столп всего RTS-сущего, ресурсы, в Medieval Lords выполнен на уверенную серебряную медаль. Собственно, их два - вульгарная пища и звонкие монеты. Второй ресурс игрок получает в виде собственноручно настраиваемых налогов (дань варьируется от розово-альтруистической до злобно-циничной), которые ему платят довольные жизнью пейзане (о недовольных жизнью пейзанах мы поговорим чуть позже); а первый добывается в нелегкой битве с матушкой-природой, чья стервозная сущность пропитывает гейм-плей более чем в полной мере. Тут разработчики решили продемонстрировать смекалку и вдохнули в рутину добычи пропитания немало воодушевляющих моментов. Так юзер волен возделывать злаковые культуры, разбивать щедрые виноградники, множить кур/коров/свиней/овец, сажать овощи, удить рыбу и ловко браконьерствовать. Разумеется, рыболовство и охота возможны в строго отведенных местах (резвятся в прозрачных водах худосочные рыбешки - позволяется забрасывать сеть; прогуливаются на опушке олени - хантеры готовят луки). Ну а злаковые культуры крайне чутко относятся к почве и готовы делиться щедрыми урожаями лишь на сочном черноземе в строгой зависимости от времени года. Хронос шагает вперед неумолимо, хотя и поддается коррекции - удобный бегунок позволяет ускорять и замедлять стрелки часов. Если же землица хила, то фермерские начинания окончатся болезненным крахом. К тому же в гости может пожаловать целый сонм "случайных" катастроф: массово дохнут буренки, начинается засуха, водная живность покидает насиженные места, обильные дожди гробят далеко идущие, едва ли не коммунистические помыслы.

Сия прелестная картина презентуется игроку в случае разгрома и поражения. Славно


Кирпичи и социология

Впрочем, шутки судьбы меркнут и отступают на тридцать третий план, стоит столкнуться нос к носу с вольным крестьянством. Батраки обитают в домах, наряженных во внушающую уважение коллекцию RPG-бижутерии. Каждая избушка обладает уровнем - от одного до девяти, причем прирост популяции (а рождаемость напрямую влияет на доступное количество рабочих и воинов) и получаемых налогов зависит исключительно от ранга домика. На самом первом уровне пей-



Раскинувшийся в низине лагерь подвергается атаке - перемирие God's Truce только что истекло



Оранжевые физиономии над крышами домов символизируют недовольство обитателей. Зажрались вконец...

занин не отдает в казну ни копейки, зато продовольствие переводит с превеликой радостью. Заветный же level up халупа получает только в случае удовлетворения нужд ее обитателей (в воде, пище, защите, досуге и т.д.) Как их удовлетворять? О, вот тут в дело вступает восхитительно выверенная внутренняя механика. Все вышеперечисленные потребности ублажаются с помощью построек соответствующего типа. Свежевыстроенному поселению не хватает воды? Заглянем в меню Water, где на выбор предлагается ворох архитектурных изысков, от банального колодца а-ля "дырка-в-земле" до многометрового фонтана "Ватикан Inc.". Страшно ходить по дорогам, шарахаясь от всякой подозрительной тени? Пожалуйте в Security-подразделение. Там прячутся весьма любопытные закладки. Так Justice-отдел намекает на возможность сколотить плаху или виселицу (чтобы бояться было некогда), а Walls предлагает обнести околицу деревянным или каменным забором. Все так просто? Вовсе нет. Даже наличие самой крепкой стены не будет внушать спокойствия, если на ней не торчит хотя бы десяток солдат-дозорных, ну а более сложные и комплексные сооружения не даются в руки без определенных специализированных построек, в которых трудятся Плотник, Кузнец, Архитектор и пр. Логика абсолютна. Все постройки соединены дорогами. Поэтому, к примеру, хижина ведьмы (способствует укреплению здоровья населения) должна быть связана с тем поселением, для которого и была создана.

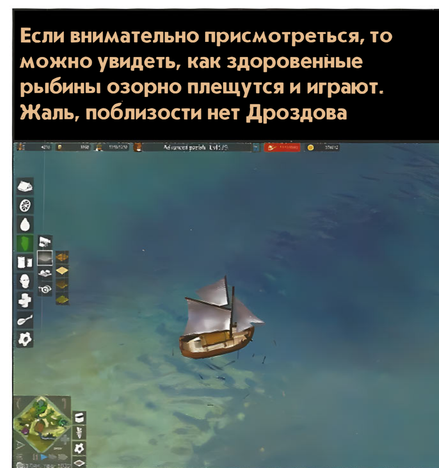
Время отнимать

Expand. О, да. Расширяться, поглотить все вокруг, вмять супостата в теплый мох, выстроить на его ребрах город-сад. Территория игрока красиво обведена ядовито-зеленым цветом. Дабы сразу стало понятно, дескать, это - наше, не замай. Вотчину надо оборонять всеми фибрами, в первую очередь заботясь о Main Dungeon (главном подземелье), центре поселения. Постройка эта имеет ряд любопытных апгрейдов и с каждым улучшением становится чудесатей и чудесатей. Если супостат предаст огню и разграблению родимый главный донжон, то сие будет означать немедленный абзац, конец, зи енд и многое другое. Будите в памяти гибель Heart из Dungeon Keeper и внутренне содрогнитесь от ужаса. Именно так. Посему - защищать до последней капли.

Земли оппонента обведены всеми остальными цветами радуги, провоцирующими у юзера мощный заряд жадности. Ничейные прерии вообще ничем не выделены, от чего их опять же хочется того, отэкспандить. Благородное желание благородных господ.

Основой армии в Medieval Lords является царица полей кавалерия, а также ее безлошадная сестрица пехота. Всадники сильнее и быстрее своих медлительных коллег, однако последние лучше держат удар да и обходятся дешевле. Сам процесс вырывания жизненно важной местности из когтей гадких врагов обставлен весьма занятным образом. Для начала рассмотрим нападение на нейтральную территорию, куда уже положил взор хищный ворог. При этом края вожделенной местности начинают мигать. Итак, вы строите Training Camp (местная порода бараков унд казарм). Заказываете, скажем, пять отрядов пехоты, ибо понятия "одиночный юнит" в "Лордах" нет. Затем, повинуясь решительным манове-

Если внимательно присмотреться, то можно увидеть, как здоровенные рыбины озорно плещутся и играют. Жаль, поблизости нет Дроздова



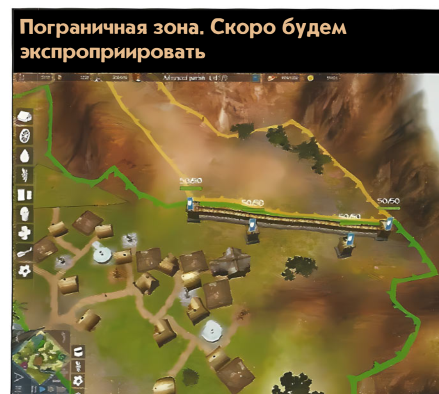
Развалины. Субтитр утверждает, о греческие. Явная брехня



Эй, кто там бездельничает?! Отсюда вижу!



Пограничная зона. Скоро будем экспроприировать




Вечер красит нежным цветом стены моего новенького кремля



ниям курсора, солдаты движутся к месту стычки. Там они основывают лагерь, после чего наступает God's Truce. Перемирие Господне - событие более чем любопытное: начинается отсчет времени, в течение которого ни та, ни другая сторона напасть на соперника не имеет права. Пока действует перемирие, оппоненты спешно подтягивают силы, клацают зубами и морально готовятся. По истечении срока стартует кровавый сабантуй. Ни о каких формациях речи не идет (благо не положено), войска треплют друг друга по щекам, режут, рубят, плюются стрелами, пока, наконец, не наступает переломный момент: у кого-то одного кончаются бойцы и обширные прерии переходят под контроль фаворита виктории. Если же игрок схлестнулся с уже занятой делянкой, то тогда правила несколько меняются: требуется сровнять с землей вражеский Dungeon. Толпа потных головорезов продирается сквозь дебри сторожевых вышек, пережевывая в мелкую стружку опешивших защитников. В тот волшебный момент, когда от главдонжона противника остается только пыль на шустром ветру, весь город, вплоть до последнего голозадого младенца, переходит в полное распоряжение победителя. Тем не менее, одним только мясом успеха не достигнешь. Иной мегаполис ощетинится такой обороной, что крошить ее приходится целым выпасом осадной техники: баллистами и прочими требушетами. А они, как, впрочем, и любой рядовой, стоят немалого количества золотых. Миротворческие операции - сплошное разорение.


Общую сусально-идиллическую пастораль картинки изрядно портит плаха на заднем плане...

Помятое забрало

Вкусно. Нет, не без недостатков, но кому сейчас легко? Полигональное личико в пику злопыхателям ничуть не скурвилось. Модельки элегантны, славно анимированы. На деревья вполне позволительно глядеть пристально, приближая камеру к самым корням, благо не рискуешь врезаться в пикселястое нечто. Но разве RTS-образчику так уж требуется несравненное графическое исполнение? Ах, нас всех развратил прекрасноликий Ground Control II и ему подобные. Значительно обиднее за собственные нереализованные тактические таланты - полностью проявить их в Medieval Lords ,увы, не получится. Отсутствие формаций и ставшего привычным разнообразия боевых единиц сказывается плачевным образом. Но уже спустя парочку вдумчивых часов среднестатистический адепт жанра забывает про большинство проблем. В отменно исполненной кампании присутствует определенная свобода передвижения, задания нетривиальны, хотя, в конечном счете, все сводится к любимому занятию - сами знаете, к какому. Зато само действо исключительно забавно, от него веет эдакой давно забытой, азартной, мастерски продуманной кучей-малой. Порода - вот, пожалуй, как можно выразить общее впечатление, глобальный итог проведенных за игрой часов. Игрой глубокой, как любая подлинная стратегия, умной, запоминающейся. Согласитесь, такое случается вовсе не каждый день.

Medieval Lords: Build, Defend, Expand. К употреблению обязательно. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.0

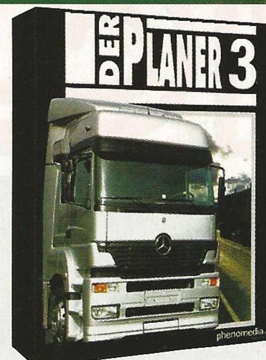
Доблестная конница скачет дезавуировать нехорошего врага. Меж тем, вовсю идет отсчет God's Truce



Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Тот, кто водит дальнобойщиков

Аварии случаются, потому что нынешние водители ездят по вчерашним дорогам на завтрашних машинах с послезавтрашней скоростью.
Витторио Де Сика



★ Жанр **Tycoon** ★ Издатель **Phenomedia AG, Руссобит-М** ★ Разработчик **Madcat Interactive Software GmbH**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.6, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.derplaner3.de**

То, что немцы - непроходимые педанты, я подозревал давно, но чтобы до такой степени! Возвести национальное качество в абсолют, да не где попало, а на компьютерно-игровом поприще... Это нужно талант приложить. У создателей Der Planer 3, обзаведшейся в Отечестве приставкой "Король грузоперевозок", подобного добра, по всей видимости, навалом, вот они им с нами и делятся.

Задумывались ли вы, насколько трудна жизнь простого транспортного олигарха, особенно, пока он таковым не является, а находится на стадии первоначального накопления капитала? Авторы игры задались именно этим вопросом, правда, отвечая на него, влезли в самые дебри существования несчастного бизнесмена, вытащив наружу и его коммерческие успехи, и личную жизнь, и даже случающиеся время от времени интрижки. Не верите? Устанавливайте DP3, сомнения рассеются на третьем перезапуске кампании.

Добрые немецкие дяди великодушно помещают игрока на пост руководителя транспортной компании, действующей на территории Западной и Центральной Европы, то есть от Франции до Польши. Эта часть земной поверхности характеризуется хорошо развитой системой высококачественных автомобильных дорог и широким использованием большегрузных грузовиков для перемещения по ним различных товаров. Иными словами, бабки тут крутятся неплохие, а потому грех мимо них проходить.



В следующей серии игры авторы предусмотрят необходимость периодически бэкапить данные и переставлять Винды

Поначалу у вас есть лишь стол, стул, телефон и подключенный к инету компьютер. Под занавес же блестящей карьеры, если все пойдет по плану, вы сможете похвастаться обладанием роскошным офисом, автопарком, складскими мощностями, кучей дорогостоящих заказов и обширным штатом беззаветно преданных служащих, готовых за вас и в огонь, и в воду.

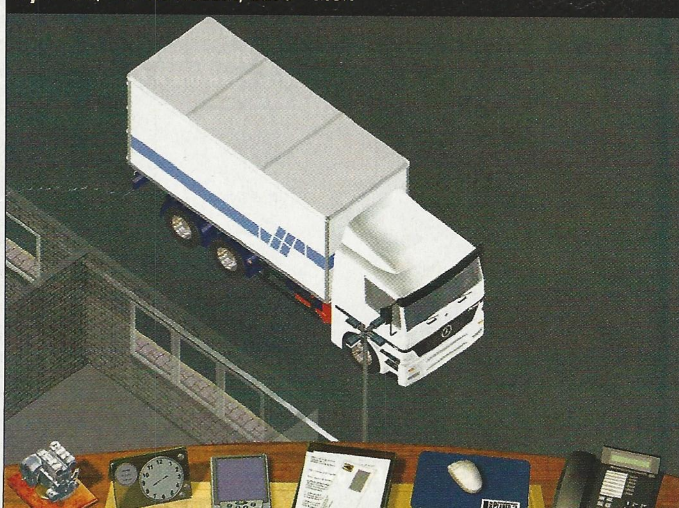
Начать движение к вершине нужно с посещения онлайнового автомагазина и приобретения там пары подержанных грузовиков. Обойдутся они почти вдвое дешевле новых, а на первых порах это весьма актуально, потому что помимо покупки машин придется раскошелиться на страхование, оплату обязательной пошлины и договора об обслуживании. Последняя позиция факультативна, но если вы печетесь о состоянии техники, до найма штатного механика пренебрегать ею все же не стоит. Сформировав заказ, оплачиваем его и в ожидании доставки звоним в кадровое агентство.

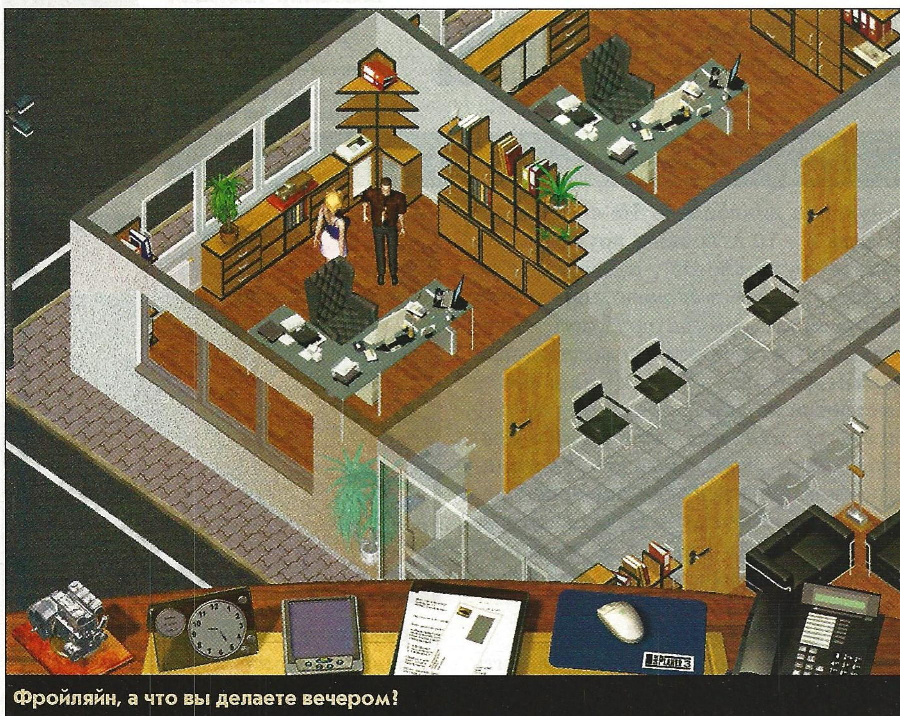
Процесс найма персонала очень похож на реальность: вы оставляете рекрутерам информацию об имеющихся вакансиях, и на следующий день нахо-

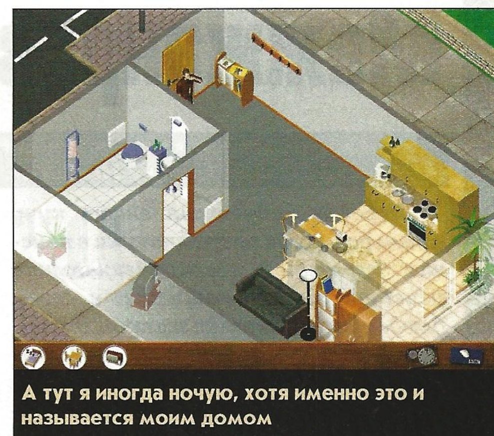
Здесь я практически живу. Что сделаешь, пробиваться-то надо



Ну и что, что не новый, зато - мой




Фройляйн, а что вы делаете вечером?


А тут я иногда ночую, хотя именно это и называется моим домом

дите во входящей почте письма претендентов. Причем, именно письма, а не резюме или удобные статистические справки с рейтингами и процентовками. Иными словами, хорош работник или плох, пробовать придется на собственной шкуре, предварительно приняв его в свои тесные ряды. Если окажется, что выбор был неверен, неугодную штатную единицу можно выставить за дверь и снова позвонить кадровикам. Если же повезло заполучить стоящего специалиста, советую не экономить на его зарплате, уйдет - запаритесь искать достойную замену.

Пока транспорт добирается до вашей стоянки, а заявки от будущих водителей - до почтового ящика, глянем на заказы от страждущих грузоотправителей. В каждом из них указаны пункты отправления и назначения, сроки исполнения, вид и объем груза, размер вознаграждения. Отличие от остальных игр подобного рода - в том, что это самое вознаграждение не фиксировано и может быть изменено вами на любую сумму или процент от общей стоимости заказа. После этого предварительный договор отсылается клиенту, который может принять его условия, или, если ваши аппетиты окажутся непомерными, обратиться в другую компанию, так что будьте благоразумны.

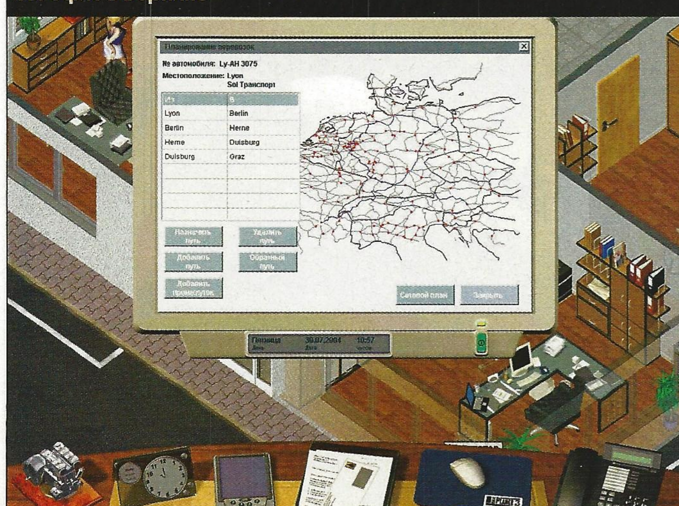
Остальное - дело техники. Машины разъезжаются по клиентам, а вам нужно снова подбирать заказы, планировать рейсы, работать с кадрами и финансами, пополнять и обновлять парк, проводить рекламные кампании и, кроме того, не забывать о личной жизни. Да-да, успешный человек успешен во всем, а потому замыкаться на одной лишь работе настоятельно не рекомендуется. Как-никак, у вас есть жилище, которое можно обставить наподобие The Sims! или Singles (естественно, не с таким размахом и шиком), а также чисто мужские потребности... в хорошей жене, уютном доме, горячем ужине и холодном пиве. Спутница жизни, кстати, выбирается из ваших же работниц, так что никаких шатаний по клубам, молодежным фестам и встречам "кому за -дцать". Дошли пару раз до соседнего кабинета, подарили пару безделушек и можно становиться на одно колено. Отражаются ли напрямую победы на любовном фронте на деловых успехах, наукой не доказано, но находка, безусловно, оригинальная.

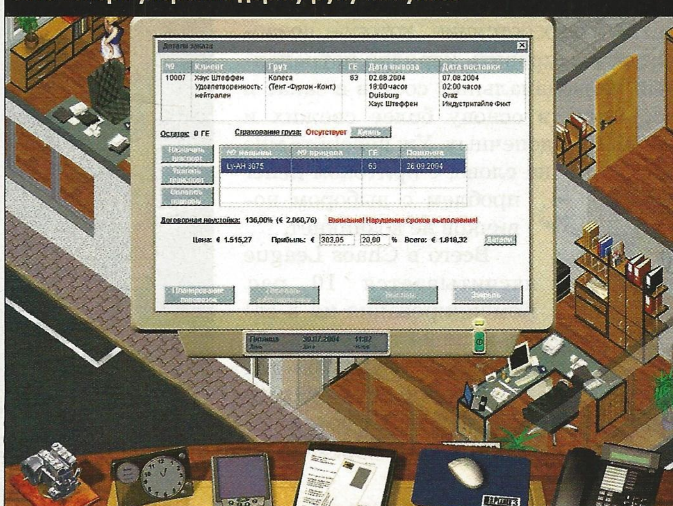
Расписывать DP3 можно достаточно долго, рассказывая, как здесь все детализировано, какое внимание уделяется мелочам, как можно собственноручно корректировать маршруты грузовиков, давать указания водителям не превышать определенную скорость (и ведь не превышают, мерзавцы), по собственному усмотрению назначать людям зарплату вплоть до евроцента, выписывать премии и прочее. Но, как говорится, лучше один раз увидеть. Единственная оговорка, игра эта не вполне вписывается в привычные представления о тикунах, а потому поначалу может отпугнуть упомянутым обилием деталей и нюансов, кроме того, для комфортного ее освоения потребуется неплохое знание географии, так что стоит запастись каким-нибудь атласом. Но если уж затянет, то надолго, вероятно, это общая черта всех по-хорошему необычных игр. Н

РЕЙТИНГ

- ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
- ГРАФИКА
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

7.3


Знал бы, что в основном придется колесить по Германии, снял бы офис в Берлине

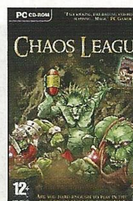

Чтобы разобраться во всем этом пришлось долго читать мануал, зато теперь уверенно держу руку на пульсе

CHAOS LEAGUE

Межжанровый винегрет

Владимир Чаплыгин

Какая боль, какая боль,
Пролетели орки – 5:0...
Навеянная игрой песенка



★ Жанр **Спортивная аркада** ★ Издатель **Strategy First** ★ Разработчик **Cyanide Game Center**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.chaosleaguegame.com**

Игровая индустрия знает кучу примеров, когда разработчики в поисках фирменного сверхоригинального рецепта смело смешивали в своем блюде сразу несколько жанров. Но такого раздел симуляторов и спортивных игр не видел за всю историю своего существования. Перед нами первый винегрет, состоящий из спортивной аркады и стратегии, вдобавок хорошенько пропитанный сочными элементами RPG.

Все, как у нас

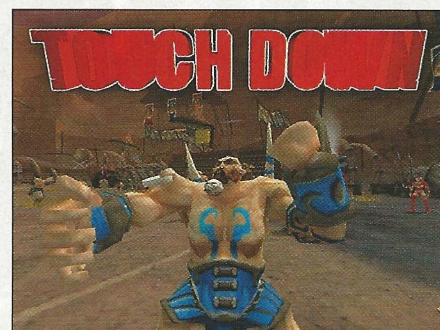
Огры, темные эльфы, маги различных мастей, гоблины, варвары и прочая фэнтезийная братия из монстрятника знаменитого издательства Games Workshop тоже любят спорт. Причем видят они себя в нем не только в роли зрителей, но и в качестве воинственных профессиональных атлетов, безжалостно рубящихся между собой в забаву, правила которой отдаленно напоминают американский футбол.

Видимо, в стародавние времена предводители были куда умнее, коль отыскали кровопролитным боям замену в лице данного состязания, умудрившись при этом сделать из него самое настоящее шоу с аренами, болельщиками на трибунах, импозантными группами поддержки и находящимся за кадром профессиональным комментатором. Выдуманная вселенная живет по законам большого спорта реального мира.

Задачи на сезон

Основная цель – добиться победы в финальном кубке. Впрочем, вас от нее отделяют не только поединки с не менее амбициозными соперниками, но и отсутствие золотого запаса. Тех денег, что у вас имеются в заначке, хватит лишь для того, чтобы из недорого стоящих игроков сколотить собственную команду и подать заявку на участие в турнире. Разумеется, с победами придет и благосостояние, которое позволит вам отправить изрядно потрепанный первоначальный состав в запас и поставить в основу более свежих и мощных подопечных. Уж поверьте мне на слово, с притоком денег проблем с выбором новичков не возникнет.

Всего в Chaos League насчитывается 10 рас. Комбинирование их в совокупности дает аж 80 полноценных команд, отнесенных, в зависимости от класса, к одному из четырех существующих дивизионов. Не следует забывать и о 70 отличных друг от друга типах "футболистов", за каждым из которых, как и положено добротному спортивному симулятору, стоит внушительный набор индивидуальных характеристик. Причем наравне с быстротой и силой фигурируют 170 видов специальных заклинаний и умений. Так что скоростные качества вингеров компенсируются мощью неповоротливых защитников. В основной состав проходит 10 игроков, а остальные остаются полировать лавку в запасе.



Первые очки в копилку команды положены

Из грязи в обладатели кубка

Разработчиков следует похвалить за грамотно сделанный интерфейс, позволяющий безболезненно блуждать по многочисленным, грамотно скомпонованным менюшкам игры. Ненавязчиво всплывающие пояснения, встроенная энциклопедия рас и интересная подборка статистических данных значительно упрощают пребывание в весьма информативном мире Chaos League.

Разобравшись с менеджментом команды, установив правила и выбрав один из двух режимов трансляции (в реальном времени или же пошаговый), вы отправляетесь на поле.

Из-за перегрузки корабль пошел на дно

Дальше начинается сущее безумие. Дело в том, что в Chaos League во время трансляции матчей в реальном времени управление привязано не только к горячим клавишам, но и к грызуну. Никак проблем, если бы все сводилось к 6-8 клавишам. Ан нет, в уме постоянно следует держать информацию о том, что означает одна из 17 задействованных кнопок клавиатуры. И это только основные. Помимо них, существуют еще и второстепенные, о которых не надо все время думать в горячке матча. Так что отсылки в сторону канонов стратегического жанра в данном случае не являются оправданием. Где вы видели стратегию в реальном времени или хоть одну спортивную аркаду с одновременно задействованной мышью и таким огромным числом кнопок на клавиатуре? Явный промах разработчиков, основательно портящий впечатление от игры.

Пошаговый режим не спасает. Уж слишком однообразно и скучно раздавать своим питомцам ценные указания, а потом наблюдать за их воплощением в жизнь. Может, это вполне устроит поклонников походовых стратегий. Хотя такие фанаты спорта, скорее всего, предпочитают неспешно проводить свободное время с футбольными менеджерами и вряд ли питают любовь к специфичному для их характера жанру спортивных аркад.

Разве не стоит рвать жилы ради такой прекрасной представительницы группы поддержки!



ARE YOU TOUGH ENOUGH?



О, спорт, какой же ты мир?

Игровой процесс больше всего напоминает древний Brutal Sports Football и хорошенько многими подзабытый сериал Speedball. От вас требуется доставить мяч на территорию соперника. Как вы это сделаете - никого не волнует. На арене творятся самые настоящие боевые действия, а на войне, как известно, все средства хороши. Поэтому не стесняйтесь использовать имеющиеся в арсенале ваших подопечных приемы и магические заклинания. Противника дозволяется буквально втаптывать в землю. Причем после смерти того или иного персонажа игра не останавливается и даже не штрафует вас за неспортивное поведение, а, наоборот, только набирает обороты. В самых кровавых поединках до финального свистка доживают лишь считанные единицы от первоначального числа участников брутального действа. И все это творится на фоне подкупа судей и употребления никем не запрещенных энергетических стимуляторов.

Арены кардинально отличаются друг от друга с точки зрения архитектуры, которая зачастую откладывает свой отпечаток на способ ведения игры. Соревноваться перед императорским двором на ровном травяном ковре одно удовольствие. Играй себе и не думай о посторонних вещах. Зато месить ногами содержимое местной канализации - совсем другое дело, так как поднявшиеся вверх испарения существенно затрудняют видимость.

Середнячок-боровичок

Таких "футболистов" вы не видели еще ни в одной игре. Трехмерные модели знакомых с детства персонажей выглядят явно не так, как на иллюстрациях классических произведений в жанре фэнтези. Впрочем, подобной обстановки в книжках вы тоже не встретите. Так что все сходится.

Движок Chaos League к авангарду передовых графических технологий не относится, но и называть его несостоятельным тоже нельзя. Перед нами не подающий больших надежд середнячок, явно доживающий свои последние дни. Сейчас графическое ядро смотрится вполне сносно, а местами даже впечатляет некоторыми фишками из скудного арсенала спецэффектов. Но не более того. Использовать его в своих дальнейших проектах разработчикам противопоказано. Причем никакие косметические изменения и даже основательные перетряхивания внутренностей уже не помогут. Устарела сама технология как таковая. Парящая над головами "футболистов" камера не способна выводить на экран монитора красивую картинку. Ситуацию спасают лишь резкие зумы в исполнении виртуального оператора, да и те крепко привязаны к событиям скриптами.


Мясорубка в самом разгаре


В ход пошла магия

Первая в своем роде? Ну и что с того?

В целом задумка у Cyanide Game Center оказалась неплохой, но все инновационные идеи разработчиков свелись на нет из-за чрезмерно загроможденного управления и местами чересчур невнятного игрового процесса. Да и по части графики продукту не помешало бы подтянуться на более высокий уровень. Chaos League можно настоятельно рекомендовать лишь истосковавшимся фанатам Brutal Sports Football и Speedball 2. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	
ГРАФИКА	
ЗВУК И МУЗЫКА	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	

6.8

Между прочим...

До Chaos League сотрудники Cyanide Game Center специализировались исключительно на выпуске спортивных менеджеров. Первой пробой пера в 2001 году стала Cycling Manager, превратившаяся впоследствии в сериал, очередная часть которого появляется ежегодно. Совсем недавно разработчики отправили на золото Cycling Manager 4. В июне 2003 состоялся релиз Horse Racing Manager, а этой весной молодая компания пополнила свой портфель менеджером американского футбола Pro Rugby Manager 2004.

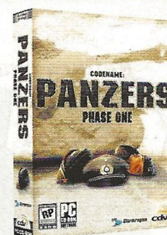
CODENAME: PANZERS

Король умер?



Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Война есть продолжение политики другими средствами.
Карл Клаузевиц



★ Жанр **RTS** ★ Издатель **CDV, Акелла** ★ Разработчик **Stormregion** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1.8, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)**
★ Сайт **www.panzers.com**

В наше время редко кто откажет себе в удовольствии сделать игру по Второй мировой. Упражняются все и практически во всех жанрах, результаты получаются неровные. Кому-то удается создать Call of Duty или хотя бы Desert Rats vs. Afrika Korps, а у кого-то хватает сил максимум на Another War или, что еще трагичнее, To Serve and Command.

Но самые стоящие игры на военную тему, согласитесь, рождаются именно в России. "Блицкриг", "Ил-2 Штурмовик", Sudden Strike, Silent Storm, "В тылу врага" (ну или совсем рядом с Россией, в Украине) – эти тайтлы по заслугам занимают лидирующие позиции в соответствующих жанрах. Да и вообще, единственные, кто может составить хотя бы какую-нибудь конкуренцию в этом печальном первенстве, - немцы и бывшие восточноевропейские соратники. Остальные или не пытаются, или, наоборот, из кожи вон лезут, но получается то очередной "ди-дэй", то "перл харбор".



Препарируемый сегодня CP - плод творчества венгерской команды Stormregion, вышедший при поддержке знающих толк в подобных вещах немцев из CDV. Не знаем, сильно ли влезли издатели в творческий процесс, но корни неподражаемого "Блица" ощущаются весьма и весьма. То же отсутствие многотысячных армий и какого-либо полевого менеджмента, сравнительно небольшое количество участвующих в схватках юнитов и ежеминутная необходимость помнить суворовские слова о числе и умении. В то же время назвать CP клоном "Блицкрига" язык не поворачивается, скорее, это эволюция ниваловских идей, неизбежно преобразившихся с течением времени.


Да, с PCами не поспоришь

Затишье перед...

По хорошей традиции в игре присутствуют три стороны: Красная армия, фашисты и союзники, представленные неизбежными "теми-кто-выиграл-ту-войну". Для каждой из них предусмотрено по исторической кампании с десятком миссий, в той или иной степени воспроизводящих отдельные знаковые эпизоды Второй мировой. Кампании следуют друг за другом: сначала немецкая, затем советская, на закуску - союзническая. Встав под гитлеровские знамена, придется сначала разобраться с Европой, начав с Польши и совместных действий с Роммелем во Франции, а потом перейдя к "Барбароссе". В роли красноармейца боевой путь начинается под Москвой зимой 41-го и продолжается на Кавказе, под Сталинградом, "далее по всем пунктам". С союзниками все просто и привычно: высадка в Нормандии, Арденны, Берлин.

Любителям чистой драки, не обремененной сюжетными излишествами, без сомнения, понравится skirmish, а почитатели сетевых битв смогут сразиться по локалке или на GameSpy, кому что по душе и карману.

Как видно, авторы не сильно утруждались выдумыванием чего-то концептуального и революционного, предпочтя воспользоваться успешными наработками своих предшественников. Но если игровая общая схема применима практически к любой стратегии на тему WW2, то следующая



фишка конкретно взята из появившейся в апреле Desert Rats vs. Afrika Korps.

В каждой кампании вы не просто выступаете в качестве закадрового рулевого, твердой рукой направляющего безропотных подчиненных на подчас верную погибель, а принимаете обличие одного из трех придуманных разработчиками офицеров. Именно их можно будет увидеть в роликах между миссиями, именно они будут получать награды по результатам операций, именно они понесут ответственность "за тех, кого не вывели из-под шквального огня". Как показывает изучение форумов и посильные опросы публики, народу такой подход понравился: приятнее ощущать себя кем-то более значимым, нежели ник в игровой статистике.

Порадовало внимание авторов к новичкам, вылившееся в подробную обучающую миссию, завершив которую будет просто грех жаловаться на неясность каких-то игровых элементов. К тому же, основы тактического

Редкий фермер откажется от возможности оседлать трактор



командования придется постигать по ходу самого настоящего боя, лишь изредка прерываемого скриптовыми роликами с очередным заданием. Лично мне это понравилось куда больше, чем обычные для подобной ситуации упражнения на тихом тыловом полигоне.

И вечный бой

Сам процесс лучше всего рассмотреть на примере абстрактной миссии. В самом начале вам дается некоторое количество техники и живой силы и ставится задача, которую нужно непременно героически исполнить. Глядя на управление, невольно вспоминается "Блиц" и Sudden Strike. Для оперативного управления имеющимися силами задействованы до боли знакомые 12 кнопок в левой части клавиатуры и сочетания некоторых из них с Ctrl.



Горячими клавишами можно определить поведение юнитов при виде врага, скомандовать всем "идти-стоять-атаковать"; пехоте - применить специальные возможности, например, закидать наступающий танк гранатами или достать из вещмешков надувные лодки и тем самым наплевать на отсутствие в округе хотя бы подобия моста, технике - отступать задним ходом, не подставляя противнику корму, и т.д. в зависимости от конкретного подразделения. Само собой, есть активная пауза, становящаяся подчас единственным выходом при стремительно меняющейся на поле боя обстановке, и возможность вдвое ускорить игровое время. Последняя мулька будет очень кстати при длительных марш-бросках или на привалах, во время ремонта поврежденной техники. В остальном - бессмертный point'n'click во всех его привычных вариациях.

Батальные ресурсы также традиционны: пехота, артиллерия, интендантские службы и, конечно, танки, САУ, броневики всех размеров и мастей. Впрочем, остальные войска тоже не отстают от "коробочек" по своему количественному и качественному составу.

Не возникает никаких сомнений, что пехота действительно царствует в полях, правда, с оговоркой "в достаточном количестве". Сбалансированное пешее соединение способно решить практически любую тактическую задачу. К примеру, пока нерасторопные танкисты вяло отбиваются из пулемета, пара огнеметчиков успеют так разогреть бронированный ящик, что экипаж будет вынужден выскочить наружу, где будет тепло, принят все теми же пироманами и сочувствующими им автоматчиками и пулеметчиками. Останется лишь дождаться, пока температура танка вернется к допустимому уровню, посадить туда свой экипаж и обратить броню и огонь против их создателей. Интересная возможность, трофейная "Пантера" может стать для самих же немцев крепким орешком.

Если же огнеметчиков нет, можно просто закидать неосторожно подползшего монстра гранатами. Не факт, что пехотинцам удастся справиться с "панцером", а уж тем более обойтись при этом без потерь, но вот задержать наглеца до подхода основных сил они вполне способны. Кстати, о потерях. Чтобы рано или поздно не остаться без живой силы, нужно запастись достаточным количеством санитаров. В бою они способны поддержать братьев по оружию огнем, а потом запросто приведут оставшихся в живых в пригодное к дальнейшему использованию состояние. Не лишним будет и присутствие пары расчетов с противотанковыми ружьями, для которых бронетехника - любимое блюдо.

Пока пехота ползком пробирается на приемлемую для атаки позицию, вражеские порядки обработает артиллерия. Через всю карту тут не бьет даже самая продвинутая гаубица, так что можно не беспокоиться по поводу регулярного маневрирования, но, если уж доведется попасть на мушку к пушкарям, небо покажется с овчинку. Артобстрел здорово потреплет технику и обязательно вынудит залечь пехоту, поэтому с вражескими пушками надо разбираться в первую очередь. По доброй традиции вопрос можно решить радикально, раздолбав опасные орудия, или изящно, выкосив расчеты и подтянув на их место своих людей. Схема проста и безотказна: пока несколько автоматчиков отвлекают огонь на себя, остальные заходят с незащищенных бронещитом флангов или тыла. Ничего сверхъестественного, а эффект потрясающий. Немцам очень не нравится, когда их знаменитые Flak 88 начинают работать по их же "тиграм". Само собой, против танков следует стараться выставить соответствующие стволы, но при необходимости используется все, что есть. Ну а вражеские летчики будут просто счастливы поближе познакомиться с вашими ПВО, благо у выбросившихся с парашютом будет такая возможность. Завершая рассказ о боге войны, остается добавить, что в большинстве случаев расчет в состоянии сменить позицию самостоятельно, перекатив орудие на новое место. Медленно, печально, но все же способен. Однако лучше воспользоваться грузовиком, иначе артиллеристы подтянутся, когда необходимость в них уже отпадет.

Теперь разберемся с обслугой, чья служба, как водится, опасна, трудна, не видна, но подчас просто бесценна. Речь идет о ремонтных бригадах и мобильных арсеналах. Подобно медикам,

Между прочим...

Под названием Codename: PANZERS разработчики дописали Phase One. Несложно предположить, что это только начало "танчиков", фазы третья и вторая уже заявлены.

Знакомая картина, бегут войну выигрывать



Сидите, ждите. Мы уже ползем




Пока за углом техничка, у вас нет ни малейшего шанса


Подмосковье, окрестности Дмитрова. Зима и численное преимущество противника. Стандартная для 41-го картина

приводящим в порядок солдат, технари быстро залатают поврежденные машины и пополнят их боекомплект, вновь превратив потрепанный отряд в грозную боевую единицу. Их запасы, конечно, тоже не неисчерпаемы, но, как показала практика, для комфортного прохождения почти любой миссии достаточно по одной единице каждого вида, остается лишь уберечь их от огня противника. Но даже если кузова опустеют, на многих картах можно встретить интендантские склады, где с успехом ремонтируются и заправляются полевые единицы, а также пополняются закрома техсостава. Что интересно, в отличие от “Блица”, эти тягачи пушки подцепить не могут, причем установить это удалось лишь экспериментально и на протяжении целой миссии бедные солдатики перли гаубицы на себе. В реальной жизни мне бы изрядно поикалось.

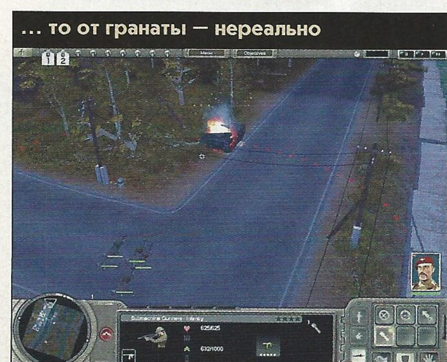
Вы наверняка уже долгое время задаетесь вопросом, а при чем же тут, собственно, panzers, и если они все же при чем-то, то когда про них расскажут? Ладно, дождались, просто хотелось оставить эту часть на сладкое, главные герои все ж.

Итак, нас ожидает очередная встреча с уже привычными персонажами, нашими “тридцатьчетверками” и КВ, союзническими “шерманами” и “матильдами”, немецкими Pz практически всех пород. На правах мелких брызг сюда присоседились различные САУ, броневики да разведовательно-дозорные машины. По словам авторов, будучи большими fans of WWII (это цитата из интервью), они постарались максимально отразить характеристики каждой боевой единицы, чтобы игрок почувствовал себя не предводителем стада мамонтов, а командиром, вынужденным решать достоверные боевые задачи в достоверных условиях, а потому домыслам и самодеятельности было сказано решительное “нет”. Не сказать, чтобы разработчикам очень уж реалистично удалось передать особенности отдельных машин, но то, что Pz II “Матильде” - не соперник, вы уясните довольно скоро. В точном соответствии с названием игры танки тут определенно рулят. Теоретически можно, конечно, пройти миссию толпой пехотинцев при поддержке приличной батареи, но кайфа от этого нет. Зато смотреть, как паратройка танков зачищает очередной кишлак, дом за домом выдавливая врага с насиженных мест, можно бесконечно. Во многом это заслуга художников, но им дифирамбы мы пропоем позже. Как повелось, каждый танк характеризуется прочностью лобовой, боковой и кормовой брони, скоростью, мощностью и дальностью стрельбы пушки и пулемета. Кроме того, приняв решение отвести своих панзеров назад, не забудьте скомандовать им отступать на реверсе, иначе они просто развернутся, подставив филей bazooka или panzerfaust squad.

Проливая кровь в боях, ваши юниты набираются опыта, позволяющего им претендовать в дальнейшем на бо-

Немецкая тяжелая батарея и американский десант. Торжество демократии над диктатурой


Если от базуки еще можно уйти…


… то от гранаты — нереально



Без разведки, как без рук




Как же я люблю все эти бабахи!

лее высокий уровень, то есть точнее стрелять, быстрее бегать, безболезненнее переносить ранения и прочее. Это нехитрое дополнение производит сильнейший эффект, заставляя игрока относиться к копошащимся на экране солдатикам как к родным, потому что потерять взвод ветеранов куда проще, чем сделать их из зеленых салабонов. По результатам миссии вам начисляется определенное количество prestige points, которые в перерывах между боями тратятся на приобретение новой техники или пеших подразделений, а также на их оснащение гранатами, биноклями, миноискателями, лодками и прочими бонусами. Кроме того, за безупречную и бесстрашную службу вы будете периодически получать правительственные награды. Тоже неплохой стимул двигаться дальше.

Впечатления

CP – почти идеальный клон "Блицкрига", унаследовавший от оригинала многие положительные черты. В то же время обвинить авторов в слепом копировании русского блокбастера язык не поворачивается, по истечении некоторого времени просто абстрагируешься от деталей, сосредотачиваясь лишь на командовании войсками. И по барабану, какой там интерфейс, система опыта и престижа, потому что процесс затягивает.

Не последнюю роль в этом сыграл оригинальный движок Gepard, позволивший затратить на одного солдата до 3000 полигонов. На сайте игры есть очень эффектный пример того, какими были солдатики до внедрения нового видео и какими стали после. Для их анимации применялся motion capture, так что назвать движения неестественными было бы кощунством, а потому и делать этого не станем. Каждое задание предваряется и завершается отличного качества роликами, выполненными на движке, что тоже можно смело писать в плюс авторам. Да что там ролики, тут телеграфные столбы танками валятся и виснут потом на проводах! Лучше, честно говоря, было только во "В тылу врага". Так что будем считать обещанные ранее дифирамбы художникам и аниматорам пропетыми. Звук тоже хорош, жаль, что русские и немцы в большинстве своем изъясняются на чистейшем английском. Зато наши пехотинцы озвучены правильно с самого начала. Признаюсь, я аж похолодел, когда во время первой атаки услышал крики о помощи не на языке вероятного противника.

В общем, игра понравилась. Достойная замена "Блицу" и хороший способ скоротать время до выхода "Блица-2". Венгры, вне всяких сомнений, молодцы, немцы – в своем привычном амплуа. "Отличный вкус – отличное начало", но главное – игроки не в обиде. Что ж, планка по внешнему виду выставлена, выходящему в ближайшее время D-Day, думаю, ее не взять. Для полного счастья разработчики должны предоставить народу редактор карт, после чего мы получим промежуточного лидера жанра. Ладно, издаст ее "Акелла", там и видно будет. Резюме же получается сплошь положительное, рекомендации лучших танководов. Вышла бы раньше, чем "В тылу врага", вообще цены бы не было.

Н

Можно отбомбиться и точечно, но я предпочитаю коврово



РЕЙТИНГ

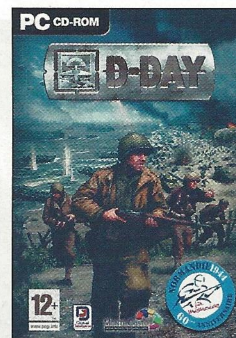
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.7

D-DAY

Оцифрованная история

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН



- Герр командующий, вы слышали, Италия вступила в войну!
- Что ж, пошлите против нее две дивизии!
- Да нет, экселенц, она вступила в войну на нашей стороне!
- А вот это уже хуже. Придется послать ей на помощь десять дивизий...
Старый немецкий анекдот

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1C, Monte Cristo** ★ Разработчик **Digital Reality**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.d-daygame.com**

Как-то раз вооруженные силы США при поддержке канадцев и англичан высадились сами-знаете-где. Вроде бы ничего особенного – на войне частенько захватывают плацдармы. Однако за прошедшие с того дня 60 лет эта история обросла неимоверным количеством художественных и не очень выдумок. Когда сухие факты скрылись под толщей домыслов, операцию в Нормандии провозгласили величайшей битвой, решившей ход Второй мировой. Вот тут-то и пришло время собирать маркетинговые камни. Застрельщиками в славном деле взращивания наличной зелени на почве ура-патриотизма и манипуляции историческими фактами были, конечно, голливудские акулы. Ну а за ними потянулись и все остальные, в том числе и игропродАвцы. В частности, те, у кого есть подходящий движок.

Все так и было!

Пока одна часть игроделов перелицовывает пустынный камуфляж в серо-зеленые тона и засеивает барханы травой, другие монтируют кинохронику военных лет. Ветераны, наивно полагая, что интервьюеров из Digital Reality интересует что–либо, кроме возможности быстро срубить денег, с чувством живописуют детали высадки, поминутно заверяя нас в том, что “it was terrible”. На диск с игрой кладется энциклопедия вооружений, только вот беда – все ТТХ указаны в виде разной длины зеленых полосок. Шутейная такая энциклопедия. И это в игре, где каждая миссия сопровождается исторической справкой с указанием дат, имен и населенных пунктов! Я бы так не возмущался, если бы вся эта историчность не улетучивалась за пределами брифингов. Зачем напирать на историческую достоверность, зная заранее, что никакой достоверности нет и не планируется?

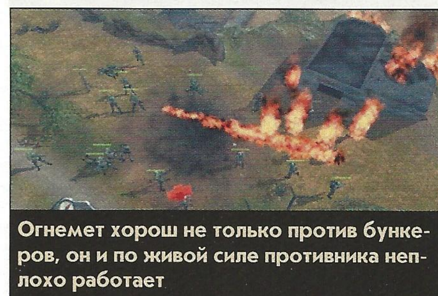




Кто ходит в гости по утрам... Впрочем, судя по кровавым пятнам справа, хозяева уже не спят

Даешь!

Одного только взгляда на игру достаточно, чтобы понять: в Digital Reality очень торопились. Создание карт и моделей юнитов производилось столь спешно, что игра сшивалась теми нитками, которые были в наличии, а в наличии имелись только белые. Уши и хвост Desert Rats vs. Africa Korps торчат отовсюду: пластиковую воду рисовали явно в последний момент, деревья и кусты клеили из обрезков цветной бумаги, звук рикошетящих от брони пуль записывали, стреляя из рогатки по консервным банкам. Ужасно раздражает звук падающих деревьев и заборов. Такое ощущение, что мешок с картошкой в воду кидают. Переработанные модельки стали симпатичнее, но вместе с тем и игрушечнее. Флаги в полкорпуса размером смехотворны. Ситуацию не спасает даже обилие кинохроники и пафос диктора. Общее ощущение от аудиовизуальной составляющей достаточно парадоксальное: с одной стороны, все довольно мило и шустро, а с другой – несуразно, невпопад и плохо пригнано друг к другу.



Огнемет хорош не только против бункеров, он и по живой силе противника неплохо работает

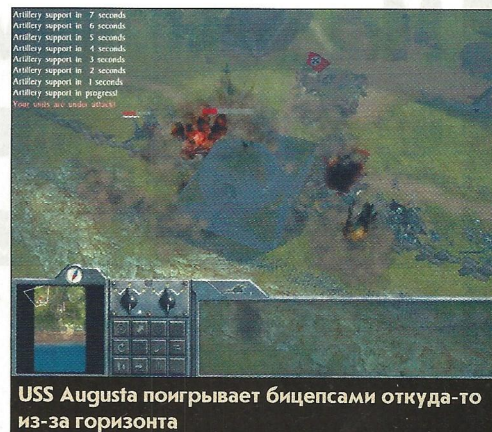
То потухнет, то погаснет

Геймплей в DRvs.AK был близко к тексту скопирован с C&C Generals за минусом фирменного вествудского лоска и бешеной динамики. В D-Day надо было все так и оставить, особенно в свете появления мультиплеера. Однако же некоторые моменты африканского променада плохо соответствовали историческим реалиям, и их решили подправить. Результат получился неоднозначный. Баланс в D-Day сшит столь же наспех, как и все остальное. Разумные идеи соседствуют с отвратной реализацией и очевидными промахами. Вот, например, снайпер лишен невидимости и это замечатель-

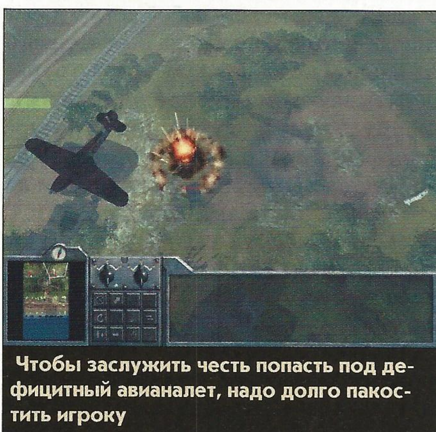
Огнеметчик за работой. Обратите внимание, что Дж. Смит из 3-ей саперной роты совершенно не боится огня. Вот уж действительно “friendly fire”




Поощрительный приз от ВВС США за грамотную работу с ПВО Третьего рейха



USS Augusta поигрывает бицепсами откуда-то из-за горизонта


Чтобы заслужить честь попасть под дефицитный авианалет, надо долго пакостить игроку


Вот так противотанковое орудие PAK-40 разрушает бункеры. Чего только на свете ни бывает!

но, потому как невидимый снайпер с бесконечным боезапасом (а патроны и снаряды тут у всех бесконечны) – это чит. В то же время разведчик невидим настолько, что, даже восседая на мотоцикле, не бросается в глаза часовым.

"Шерманы" легко выносят бункеры береговой артиллерии, которые в реальности только корабли могли раздолбить. Против оборонительных укреплений также очень эффективны саперы. Бог весть, чем они минируют бетонные надолбы, но одной таблетки бывает достаточно даже для самых внушительных сооружений. Интересно, что каждый сапер в состоянии заложить только пять мин, а взрывчатку - сколько угодно раз. Обычно, чем мощнее оружие, тем меньше дают его применять, а тут... да и мины в D-Day весьма продвинутые – взрываются, даже если танк просто мимо проезжает.

Виды пехоты взяты из C&C, т.е. никаких гранат, ручные пулеметы за скобками, самостоятельную ценность представляют только огнеметчики. От остальных пользы никакой, разве что засунуть в танк и получить бонус. Автоматчики увеличивают скорострельность танковых орудий (с чего бы?), скауты – дальность обзора, а офицер – тот просто преображает вверенный ему механизм.

Что касается техники, то она в основном представлена танками и бронеавтомобилями. Все остальное приходится захватывать по ходу дела. Особо следует упомянуть грузовички "Бэдфорд", способные чинить технику прямо в процессе боя с невероятной скоростью. В дуэли "шермана" (при поддержке двух ремонтников) с 88-мм немецкой зениткой побеждает "шерман". Это притом, что прославленное немецкое орудие с одного выстрела выносит процентов 60 лайфбара совсем непрославленному американскому танку. Есть вопросы и к интерфейсу. Например, приблизить камеру можно вплотную, а вот с удалением не все так радужно. В результате орудия калибром от 100 мм бьют далеко за экран в разрешении 1024x768. Все бы ничего, но радиус обстрела группы самоходок показывается, только когда курсор наведен на юнит. То есть понять, добивает ли батарея до цели с данной позиции, можно только на глаз. Не совсем понятно назначение трехмерности ландшафта. В пустыне это не бросалось в глаза, поскольку пустыня в основном плоская. На пересеченной же местности становится видно, что снайпер стреляет сквозь пригорок, что дальность выстрела орудий не зависит от высоты, что в гору пехота бежит так же быстро, как с горы... одним словом, декоративная такая трехмерность, невсамделишная.

Выражать недоумение различными аспектами реализации геймплея D-Day можно довольно долго, но в сумме приходится признать, что игра застряла в довольно нелепой позе где-то между "Блицкригом" и C&C.

Миссии составлены с фантазией и пытаются развлекать игрока в меру сил и способностей движка. Повсюду раскиданы триггеры, наступать на которые весьма забавно. Вот, например, стреляем в пушечку – выезжают танчики, а не стреляем – стоят как вкопанные, пока их самоходки издалека не разнесут. Или, скажем, застрелили последнего фашиста - подкрепление вражеское подоспело, а не стали убивать – не будет того подкрепления вовек. Бывает, что скрипты не помогают, а мешают. Никогда не забуду канадский конвой с боеприпасами. Представьте себе: грузовичок, повинуясь скрипту, сдвигает с дороги танк и направляется прямо в пекло, невзирая на ругань, слезы и курсор. А вообще, в D-Day принято вторгаться в неспешное течение миссии при помощи секундомера, вынуждая игрока сгребать рамкой все наличные силы и бросать в атаку на заранее заготовленные дизайнерами подляны. Оно и понятно: если игрок сохранит все войска до следующего триггера, то отвлечь его от бутерброда и чая будет трудно.

Игра зорко следит за нашими успехами и неудачами, подбрасывая то пряник, то кнут. Вовремя взорванная "берта" в следующей миссии оборачивается халявным артналетом с союзных кораблей, а в ответ на предъявленные скальпы вражеских зениток командование награждает немецкий укрепрайон налетом звена Б-17, после чего там не остается камня на камне. Мелочь, а приятно...

Да, собственно говоря, зря я так напустился на D-Day. Вполне себе приличная игрушка, кое-где недоделанная, местами сильно упрощенная, иногда излишне прямолинейная, но зато ненапрягающая и в меру коротенькая. Рядовая такая стратежка, про рядовую войсковую операцию. Хотя пафоса что там, что тут... в общем, перебор. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★☆☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆

5.0

TRANSPORT GIANT

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Мы железным конем все, че хочешь, обойдем!

Поезда ночами свистят так жалобно, словно заблудились в пути.
Рамон Гомес де ла Серна

★ Жанр **Tycoon** ★ Издатель **JoWooD, Акелла** ★ Разработчик **JoWooD**
★ Рекомендуется **Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.transportgigant.com**

Под занавес лета немцы из JoWooD издали очередной тайкун. С одной стороны, можно было рассчитывать на, по меньшей мере, приличное качество, свойственное продуктам из фатерлянда, но сознание моментально переполнилось ностальгией по прошлым временам и едким скепсисом. Название игры, неизбежно родившее ассоциации с Transport Tycoon, вызвало труднопреодолимое желание линчевать авторов, посмевших пусть даже косвенно помянуть всуе шедевр Криса Сойера. Но настоящий шок пронзил мозг лишь после старта. С монитора смотрел TT.



И снова здравствуйте

Авторы игры, казалось, цинично наплевали на все современные представления об оригинальности и хорошем тоне в стратегическом жанре. В частности, ребенку известно, что существуют основополагающие тайтлы, самобытнее которых все равно ничего не придумаешь, но и бездумное копирование их тоже до добра не доведет. К примеру, Civilization, Sim City, Dune 2 (и никаких C&C, понимаешь), Warcraft, Capitalism, X-Com и еще пара-тройка имен, упоминание которых вызывает в сердцах священный трепет. Почетное место в этой когорте занимает и TT.

А тут все буквально перевернуто с ног на голову. Не трогать патриарха? Да кто он, собственно, такой? Новое - это хорошо забытое старое, а потому за идеей далеко ходить не надо, берем, как есть. Говорите, спрайты - анахронизм, сейчас все работают в 3D, да что вы понимаете? Это классика, а она всегда в моде. Стало быть, и с движком проблем нет. Слепое копирование - удел неудачников? ОК, скопируем с умом, чтобы и народ узнавал, и критики не сильно рот разевали. Возможно, были и другие аргументы, но финалом подобной умственной деятельности стал Transport Giant.

Традиционно для игр подобного рода в TG имеется два варианта времяпрепровождения: пара кампаний общей протяженностью в 13 миссий и милая сердцу любого уважающего себя эконома endless game, по ходу которой вы ограничены лишь собственными воображением, знанием предмета и, естественно, удачей. Будем разбираться по порядку, начав с кампании.

В самом начале будет предложено определиться с общей ее сложностью, выбрав между Штатами и Старым Светом. В случае с янки история начинается с освоения Запада в середине позапрошлого века (с 1850 года), с Европой – с подготовки к Олимпийским играм 1924 года. На протяжении, соответственно, 6 и 7 миссий перед вашими глазами и при вашем же действенном участии пройдет история становления транспортной индустрии обоих континентов. Американский сегмент существенно проще своего собрата, так что советую начать именно с него: и в ритм войдете, и в процесс въедете.

Первые шаги, первые обломы

Перед началом игры предстоит определиться с уровнем сложности, картой, годом старта, от которого будет зависеть развитие используемого транспорта, а также количеством оппонентов, старающихся одновременно с вами урвать кусок пирога с выбранной территории. В дебюте имеется лишь стартовый капитал, варьирующийся в зависимости от выбранного уровня сложности, некоторое количество доступных для покупки транспортных средств и жгучее желание порвать в клочья любого, кто усомнится в ваших коммерческих талантах.

Прежде всего ставим игру на паузу и осматриваемся. Как и в TT, видим соединенные между собой сетью дорог города и раскиданные по неосвоенным площадям источники ресурсов с перерабатывающими предприятиями. Формула успеха проста: везем ресурс А на фабрику Б, затем, изготовленную продукцию – в город В, получаем за это деньги. На практике, как водится, все несколько сложнее.

Во-первых, строительство в TG – удовольствие дорогое. К примеру, в одной из миссий американской кампании необходимо возвести мост через реку шириной клеток пять-шесть. Так вот, подобное сооружение обходится миллионов в десять, то есть как раз в стартовый капитал. А ведь до моста еще нужно проложить дорогу, а на обоих ее концах поставить по станции, к тому же неплохо было бы пустить по ней хотя бы самый захудалый паровозик, который предварительно также нужно на что-то купить. В итоге отведенных на исполнение задания 15 лет хватает с трудом. И такая ситуация практически везде; надеяться, что

Вот эту бандуру нужно отстроить за 15 лет. Просто лишь на первый взгляд



очередной Транссиб окупится за три-четыре рейса, - попросту глупо.

Во-вторых, потенциальные звенья производственной цепочки обязательно находятся на изрядном расстоянии друг от друга. Приходится триста раз выверять траекторию будущей трассы, чтобы потом не попасть на лишние деньги. Можно пойти по пути наименьшего сопротивления и сделать ставку на автоперевозки, забыв про паровозы и иже с ними до лучших времен, но игра, поверьте, не стоит свеч. Грузовик все равно не перевезет столько, сколько поезд, а потому и доход будет соответствующий.

В-третьих, никто не обещал, что упомянутая цепочка будет состоять из двух звеньев. Например, чтобы снабдить страждущих горожан высококачественной мебелью, производимой на фабрике, нужно привезти бревна с лесоповала на лесопилку, затем получившиеся доски на фабрику, а уж потом доставлять готовую продукцию в магазины. Или сыр, который также по вкусу местному населению. С кукурузного поля на ферму привозятся корма, с фермы на завод – молоко, с молокозавода на прилавки – вожделенный результат всех этих нечеловеческих усилий. Ко всему прочему, фермеры не прочь получить от вас удобрения, чтобы сельхозпредприятие работало на всю катушку. Короче говоря, дом, который построил Джек.

В-четвертых, в TG нет обучения или какого-нибудь "Курса молодого олигарха", потому до всяких премудростей приходится доходить самостоятельно или остервенело штурмовать офсайт и соответствующую ветку JoWooD'овского форума. Из них можно почерпнуть, в частности, что уровень отката, получаемого за пассажирские перевозки, напрямую зависит от



Ну почему никто не сказал, что местные грузовики не могут перевозить доски? Теперь придется все сносить

скорости этих самых перевозок, в то время как при доставке сырья и товаров в первую очередь оценивается их объем. Логично, конечно: руде и мебели по барабану, как скоро они окажутся на месте; но слишком уж самобытно, чтобы дойти до этого своими мозгами, а потому вопрос мануала остается открытым. Ну а пока авторы по этому поводу никак себя не проявили, постараемся дать несколько, как кажется, дельных советов, как выжить в мире TG.

Попытка поумничать

У меня тактика была следующая: начинаю с превращения руды в товары или бревен в мебель для последующей продажи в городах. Когда становится достаточно денег, чтобы позволить себе выкрутасы, закупаю пару скоростных локомотивов и начинаю возить людей и почту. С появлением новых моделей внедряю их на пассажирских линиях, прежние перевожу на товарные, а устаревшие – продаю, хоть копейка, но моя.

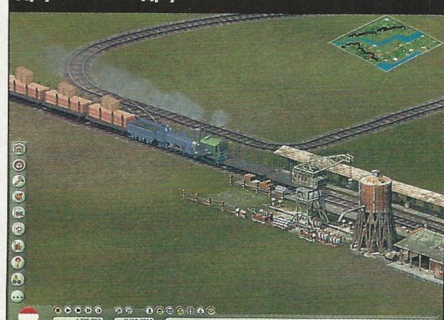
Выбор товарной цепочки обусловлен ее многоступенчатостью. Пока потребители получат необходимые товары, я срубаю деньги при продаже, скажем, руды на сталеплавильном заводе, стали – на предприятиях и, собственно, итоговых товаров в городе. В данной ситуации ж/д, без сомнения, рулит, потому что позволяет оперировать приличными объемами, а пункты назначения обязательно находятся вдали друг от друга. Если же предприятия не сильно удалены, лучше вложиться в грузовики, это быстрее и дешевле.

Если вынуждают размеры карты и, что наиболее важно, позволяют объемы кошелька, можно завести собственную авиакомпанию. Правда, перед принятием этого решения стоит крепко подумать, а решившись, еще и сохранить текущую игру, потому что скороспелая покупка поезда за

Одним выстрелом двух зайцев: с этой станции можно вывозить и руду, и бревна. Экономия превыше всего



Когда нужно разъехаться, поезда сбрасывают телесную оболочку и проходят друг сквозь друга




Они не столкнулись, они ждут очереди, чтобы встать на загрузку. У Сойера такой халявы не было

4-5 млн. рано или поздно все же окупится, хотя напрячься для этого придется капитально, а вот подобный финт с железякой за 25-30 астрономических цифр может стать вашей лебединой песней.

Аналогичным образом обстоят дела и с морскими перевозками. Согласен, сверкающим огнями, ослепительно белым океанским лайнером можно любоваться бесконечно, но лишь в том случае, если он уже окупился, а еще лучше – начал приносить доход. Вот тогда можно спокойно наслаждаться видом плавных обводов корпуса и поднимаемого форштевнем буруна, а до этого момента вся мозговая активность должна быть сосредоточена на увеличении пассажиро- и грузопотока.

Основное средство в борьбе за баснословные барыши – доведение до ума ваших транспортных терминалов. Рассмотрим этот апгрейд на примере заурядной железнодорожной станции. Поначалу есть лишь "рельсы в два ряда" да некая халупа по соседству. Чуть позже приходит понимание необходимости размещения там же башни для заправки паровозных котлов и ремонтной мастерской. Для нужд прибывающих, ожидающих и отправляющихся пассажиров неплохо было бы поставить ресторанчик или даже гостиницу.



Без стакана поезда точно не разъедутся

Чтобы тяжести вроде стальных чушек или бревен разгружались веселее, не помешает раскошелиться на кран, а чтобы избежать порчи хранящихся на станции продуктов – на холодильник. Кроме того, в ответ на прогресс и растущие объемы перевозок можно увеличить длину путей и добавить дополнительные. Были бы деньги, остальное - решаемо.

Некоторые фи

Несмотря на приличное количество достоинств, TG, конечно, не лишена недостатков. Прежде всего, нет нормального мануала. Возможно, его упакуют в красивый бокс, который будет продаваться в красивом магазине где-то далеко не здесь. Но нам-то в любом случае достанется jewel, поэтому с легким сердцем журим издателей за невнимательное отношение к пролетариату.

Далее, не всегда интуитивно понятный интерфейс. То есть назначение большинства кнопок и иконок вопросов не вызывает, до сути других можно дойти экспериментально, но все равно остаются какие-то неясности. Не вполне ясно, почему все дороги здесь сходятся исключительно под прямым углом и что помешало разработчикам сделать нормальные железнодорожные стрелки? Я абсолютно уверен, поработай они над этими проблемами, игре это пошло бы только на пользу. То же самое относится и к рельефу, который просто-напросто отсутствует. Горы, встречающиеся на картах, нарисованные и служат лишь поводом построить тоннель под ними. Никаких низин и возвышенностей, сплошная тундра и леса. Честно говоря, не очень здорово.

Остальное сильных нареканий не вызывает. Спрайтики аккуратненькие, звуки уместные, интерфейс в меру понятен, хотя курсор все же можно было и не тырить у Виндуса, а нарисовать самостоятельно. В целом, на троечку с плюсом, но за стилизацию под классику можно расщедриться и на четверку.

Немцы в очередной раз показали всему прогрессивному человечеству, что они не такие, как все, и имеют свой взгляд даже на непререкаемые ценности. Досадно, что этот взгляд вышел несколько карикатурным, но лиха беда начало. Кто знает, может, через некоторое время мы увидим полноценную реинкарнацию некогда великолепной игры.

Ну а немцам спасибо за почин, скорее всего, без продолжения он не останется.

Н

Тебя я назову "Гинденбург"


РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★☆☆☆☆

7.3

Александр ВАСНЕВ

По ту сторону монитора

В делах людских прилив есть и отлив,
С приливом достигаем мы успеха.
Шекспир. "Юлий Цезарь"

★ Жанр **Экономический менеджер** ★ Издатель **Медиа-Сервис 2000** ★ Разработчик **Blackstar** ★ Русское название **Софт Тайкун**
★ Рекомендуется **Pentium II 500 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)** ★ Сайт **www.software-tycoon.de**

SOFTWARE TYCOON

Плох тот солдат, который не хочет стать генералом, и точно так же никуда не годится любитель компьютерных игр, который ни разу в жизни не мнил себе великим разработчиком. В конце концов, кто, как не геймер, знает, как должна выглядеть идеальная игра. И вот таким мечтателям компания Blackstar дает прямой билет в эру зарождения виртуальных развлечений, в 1982 год, где предстоит покорить трех китов индустрии.

Кит первый: Разработка

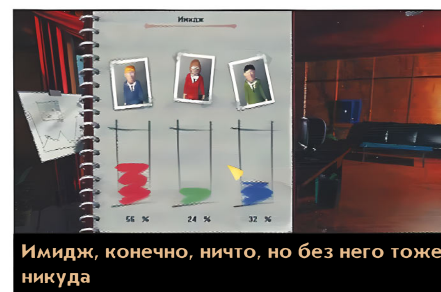
Прежде чем приступить к созданию своего первого хита, игрок должен выбрать концепцию будущего творения. За этим ярким, но не совсем понятным в рассматриваемых условиях термином скрываются следующие детали: жанр, название, используемые технологии, качество тестирования, платформа, на которой будет выпущена игра (хотя какой выбор, PC Only and Forever), и т.д. После создания концепции проекта начинающий менеджер должен озаботиться наймом сотрудников (программистов, художников и специалистов по озвучке) для ее воплощения. Каждый персоналий в игре описывается с помощью четырех параметров: профессионализм, опыт, скорость работы и выносливость. И вот "дрим-тим" собрана, задания розданы, и, казалось бы, нам можно отдохнуть. Но не тут-то было, ибо в дело вступает второе млекопитающее.

Кит второй: Исследования

Любая индустрия требует финансовых затрат на научные разработки. И сфера компьютерных игр - не исключение. В начале 1982 года единственное, что может себе позволить игрок, – это вариации на тему "Тетриса". И чтобы добиться чего-то большего и с опережением конкурентов, придется раскошелиться на соответствующие исследования. В наличии имеются четыре доступных направления: графика, музыка и звук, программы и жанры. Если с первыми двумя пунктами все понятно, то последние два требуют дополнительного пояснения. За общим термином "программы" скрываются такие необходимые для любой игры вещи, как движок, искусственный интеллект и т.д. Развитие жанров непосредственно связано с положением дел в остальных трех категориях. Так, в начале пути, кроме вышеупомянутого "Тетриса", разнообразить нашу продукцию можно лишь Arkanoid'ами да Sokoban'ами. Впоследствии же, в случае удачного развития событий, появится возможность создавать первые RPG, адвентюры, симуляторы и 3D-экшны.

Кит третий: Производство

Разработка закончена, и приходит время третьего этапа – производства. Вначале стоит определиться с содержимым игровой коробки, а точнее - с теми бонусами, которые мы туда положим (постеры, наклейки и прочая ерунда). С одной стороны, каждая новая фенька увеличивает себестоимость комплекта, а с другой - положительно влияет на продажи игры. Тут важен баланс. Далее идет собственно производство. В наши обязанности входит задать ежедневную производительность конвейера и общий тираж игры. И тут баланс еще более важен. Выпустишь слишком мало лицензионных копий, придется тратить лишнее время на выпуск дополнительного издания. Перебор с тиражом также ничего хорошего не сулит. Игры имеют тенденцию устаревать со временем, что в свою очередь сильно бьет по их популярности. И переоценка потенциала новых разработок может вылиться в тысячи нереализованных копий продукта. От такого беспредела банковский баланс вашей компании вполне может густо покраснеть и стремительно уйти в минуса...



Имидж, конечно, ничто, но без него тоже никуда

А в сумме

Знатный получился тайкун, ничего не скажешь. В меру оригинальный, в меру сложный, в меру разнообразный (свободная кампания + около двух десятков сценариев в придачу). Хотя у игры, к сожалению, довольно много недостатков, самый главный из которых – запоздалая дата релиза в нашей стране (в Европе Software Tycoon появился в 2001 году). Такая задержка не лучшим образом сказалась на игровой графике и звуковом сопровождении, да и геймплей местами не идеален. Но, несмотря на все эти минусы, итоговый продукт у разработчиков получился вполне добротным. Молодцы, Blackstar! Так держать!

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
ГРАФИКА
ЗВУК И МУЗЫКА
РЕАЛИЗМ
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

6.2

С этими играми мы победим!

Ранг	Производитель	Название	Продажи
1.	Navi Studio	Might and Magic	20788
2.	Navi Studio	Warcraft	18500
3.	Navi Studio	FIFA 1987	18369
4.	Super Software	Ацтек	17526
5.	Navi Studio	Eye of Beholder 2	16000
6.	World Games	Три победы	15395
7.	Navi Studio	Larry	15281
8.	Navi Studio	Diablo	15215
9.	Navi Studio	Broken Sword	14888
10.	Navi Studio	Sokoban	14557
11.	Navi Studio	Prince of Persia	14038
12.	World Games	Мысль Y	13979
13.	Super Software	Огонь на полную мощь	13837
14.	Navi Studio	Dune 2	13500
15.	Super Software	Небесные башни	12812

Дьябла, она и в Африке дьябла!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

400 лошадей и один ишак

Гаишник видит кошмар:
— Фура... Фура!.. Фура!!!
Жена:
— Спи, дорогой. Она пустая.
Анекдот

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Value Soft** ★ Разработчик **SCS Software** ★ Дата выхода **Конец 2004** ★ Сайт **www.scssoft.com/pttm_screens.php**

Сформированный благодаря отечественным "Дальнобойщикам" жанр компьютерных грузовых перевозок верно обрастает новыми произведениями. Команда SCS Software занимается разработкой продолжения своего блеклого творения Across America. Серия, конечно же, не ровня нашей, но обороты набирает. Да и популярностью некоторой пользуется. Они, американцы, как известно, большие патриоты. Наслаждаются российской вещью, но в душе своей лелеют надежду, что появится также что-нибудь из страны, более близкой по духу. Особенно, если проект это целиком и полностью посвящен их любимой отчизне.

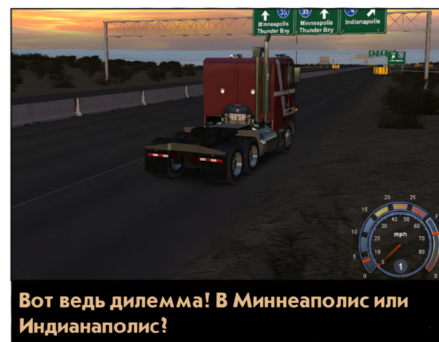
Равнение на... "Дальнобойщиков"!

Как и в предыдущей части, разработчики планируют воссоздать чуть ли не всю карту Америки, таким образом предоставив нам полнейшую свободу перемещений. Что ж, вспоминая предшественника, в это верится с небольшим трудом, однако заявления создателей проекта все же настраивают на оптимистический лад. Что касается городов, то тут намечаются серьезные улучшения. Ведь они планируют внедрить в 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal чуть ли не все самые крупные мегаполисы США! Надо, правда, отметить, что если города будут столь же условно выполнены, как и в предыдущей части, то толку от таких начинаний - чуть. Не проще ли ставить перед собой более реальные цели и действительно их выполнять, нежели растекаться мыслью по гигантскому древу? Тут за примерами далеко ходить не надо. Например, обладающие априори большим творческим и техническим потенциалом ребята из Softlab-NSK решились всего-то на маленькую Калифорнию...

Хорошо, когда есть на кого равняться. Не спешите причислять нас к скрытым пиарщикам "Дальнобойщиков", но в вопросе физической модели эта игра оставляет незадачливых конкурентов вроде 18 Wheels of Steel: Across America не просто позади, а в каком-то далеком веке – до прихода трехмерных акселераторов. И создатели 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal это чувствуют, пытаясь хоть как-то приблизить свое детище к идеалу. В частности, они обещают пересмотреть подход к управлению "фурой", сделать поведение машины более правдоподобным. Научить ее хотя бы правильно тормозить, разгоняться и ехать по скользким обочинам. С серьезной миной заявляют также и о том, что планируют "подтянуть" модель повреждений. Вот только насколько она будет серьезна, пока не сообщают.

Опять же, животрепещущим остается и вопрос менеджмента. Ведь "Дальнобойщики" раз и навсегда смогли убедить всех, что игра, посвященная транспортным перевозкам просто невозможна без хорошей экономической составляющей. Это касается, как планировки маршрута и выбора груза, так и найма собственного персонала с последующим процветанием вашей компании. Что остается делать конкурентам "Дальнобойщиков"? Правильно, слепо копировать идею, возможно, дополняя ее рядом незначительных нюансов. Что и демонстрирует SCS Software. В их игре вы сможете нанимать водителей и давать им задания. Кому такая задача кажется непосильной – роль обреченного на пожизненной кручение баранки еще никто не отменял.

Касаемо прочих мелочей. Разработчики готовы улучшить систему транспорта, наводняющего дороги игры. Будет присутствовать полиция, которая нещадно накажет нарушителей правил дорожного движения. А вот педестрианов не ждите. Игра очень даже серьезна и на такие мелочи не разменивается.

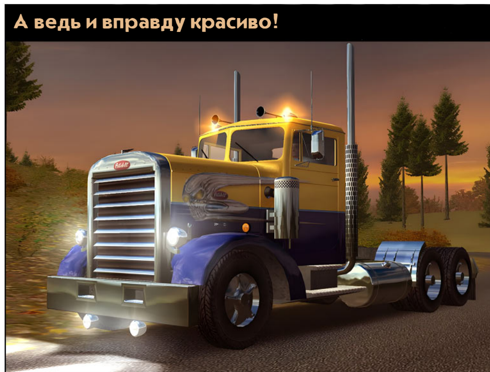


Вот ведь дилемма! В Миннеаполис или Индианаполис?

Когда и как

Графическая основа 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal – та же, что и раньше. Это видавший виды engine под названием PRISM3D. Несмотря на преклонный возраст движка, создатели игры полны оптимизма касательно внешности основанного на ветеране творения. Они снабжают произведение массой новых объектов и деталей, внедряют новые визуальные эффекты и... надо признать, что на представленных скриншотах проект и впрямь смотрится достойно.

Сроки выхода игры пока не анонсированы, рискнем предположить, что проект появится на прилавках ближе к концу сего года. И вряд ли релиз 18 Wheels of Steel - Pedal to the Metal совпадет со сроком выхода новых "Дальнобойщиков". Такая уж у него судьба. **Н**


А ведь и вправду красиво!



У этого парня все под рукой. И машина, и квартира с душем и спальней. Америка – страна немаленькая, а на мотели и хотели рядовой "дальнобой" денег не напасется!

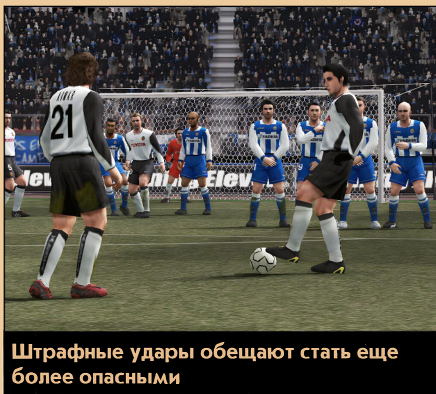
Владимир ЧАПЛЫГИН

Претендент номер два

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami Computer Entertainment Tokyo
★ Дата выхода Ноябрь 2004 ★ Сайт www.winning-eleven.com

Неожиданный релиз Pro Evolution Soccer 3 в прошлом ноябре произвел эффект разорвавшейся бомбы. Такой качественный продукт, и не от EA Sports? До этого на PC появлялись различные футбольные симуляторы от других разработчиков, в том числе и от Konami (например, International Superstar Soccer 3), но они значительно уступали творениям EA Sports. Год назад детище Konami Computer Entertainment Tokyo раскололо доселе единый фронт любителей виртуального футбола. Одни так и остались верны седому сериалу FIFA Football, а другие предпочли вяло развивающемуся канадскому ретроградству более энергичный и агрессивный Pro Evolution Soccer 3. Приготовьтесь к новому раунду схватки за покупателя.


Одному против троих справиться нереально


Штрафные удары обещают стать еще более опасными

Богатство выбора

В Pro Evolution Soccer 4 нас ожидает более 200 команд, 138 из них можно увидеть в Мастер Лиге. Полностью лицензированы чемпионаты Италии, Испании и Голландии. Российские клубы представлены московским "Спартаком" и "Локомотивом". Что касается сборных, то к ним за год добавилась лишь национальная команда Латвии.

За несколько сезонов футболисты стареют и заканчивают карьеру. Вместо них будут приходить свежие игроки с другими параметрами, которые прокачиваются посредством проведения утомительных тренировок. Впрочем, фичу с изменением характеристик по ходу сезона можно отключить.

Что новенького?

Некоторые изменения претерпел игровой процесс. Во-первых, улучшено общее управление игрой. Во-вторых, до ума доведена система исполнения передач. Теперь в арсенале любого футболиста имеется пас в ноги и пас на ход, а к числу финтов добавилась мягкая передача, исполненная шипами бутс. В-третьих, целый ряд нововведений внедрен в систему владения мячом. Например, пересмотрена физика мяча. Характеристики пятнистого отклоняются от нормы в зависимости от погодных условий. Например, мокрый газон может придать полету дополнительное ускорение.

В погоне за идеальной картинкой

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы, взглянув на скриншоты, заметить огромный объем кропотливой работы программистов в области улучшения графики. В глаза сразу же бросается выполненная на высоком уровне форма. Чего только стоят реалистично помятые или же заляпанные грязью футболки.

Лица виртуальных футболистов мало чем отличаются от своих реальных прототипов, и по качеству исполнения ничем не уступают своим коллегам из FIFA Football 2004, а местами и превосходят. Дело в том, что основой для формирования текстур физиономий служат сделанные в высоком разрешении фотографии.

И еще пара интересный вещиц: наконец-то в видеороликах в кадре стал мелькать полевой судья, а во время нарушений и опасных моментов вир-



туальный оператор крупным планом демонстрирует нам ту или иную реакцию болельщиков.

Спор вокруг мультиплеера

Очень долго в сети курсировали слухи о том, что в Pro Evolution Soccer 4 разработчики внедрят полноценный мультиплеерный режим. К сожалению, придется вас разочаровать. Лидер проекта Шинго Такатсука заявил, что никакие варианты сетевых матчей в игре не предусмотрены. Ставка делается исключительно на одиночный режим.

Обойдемся без прогнозов

Год назад в превью Pro Evolution Soccer 3 ваш покорный слуга сильно сомневался в том, что приставочный порт сможет добиться на PC серьезного успеха, тем более - после выхода продукции EA Sports. Уверенные в себе японцы наплевали на авторитетов и отправили свое детище в печать вслед за FIFA Football 2003. Точно такая же ситуация с релизами будет и в этом сезоне. Руководство Konami опять стартует позже. Мол, сначала поиграйте в академичный футбол от канадцев, а потом отведайте наше фирменное блюдо. Что ж, весьма интересный маркетинговый ход. Только сможет ли он принести огромное число плодов? В любом случае, хорошая предновогодняя конкуренция окажется на руку нам - геймерам. **Н**

Пущай полетает


Капитан не успел лечь под удар


Недведа держат сразу двое соперников


“Ночь, женщины, подсветка днища”. Часть 2

reckless driver



★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Canada** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
★ Сайт **www.eagames.com/official/nfs/underground2/us/home.jsp**

Прогнозировать достаточно скорое появления блокбастера Need for Speed Underground 2 – было делом бесполезным и ненужным: дураку было понятно, что такая игра обречена на многократное клонирование. Сейчас, когда время близится к концу лета 2004 года и информации о готовящемся сиквеле предостаточно, мы решили-таки познакомить вас, уважаемые читатели, с этим потенциальным мега-хитом, который осчастливят своим вниманием, уверен, многие и многие из вас.

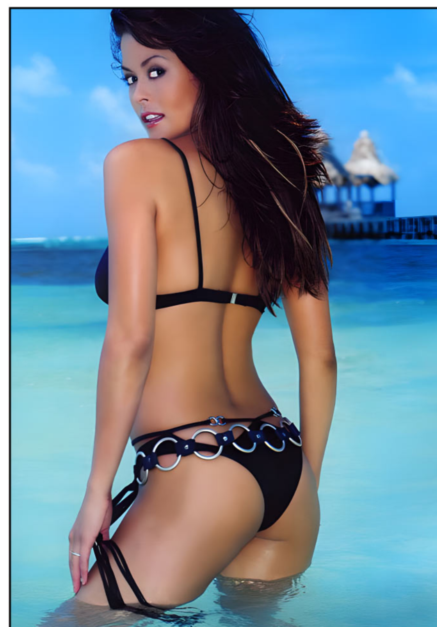
Если вы думаете, что разработчики готовятся произвести революцию в жанре, то сильно ошибаетесь. Налицо еще один пример эволюционирующего произведения, которое, справедливости ради стоит заметить, и без всяческих революций достойно того, чтобы быть отыгранным на протяжении многих и многих часов.

Большим гонкам большой город!

Итак, давайте ознакомимся со списком возможностей готовящегося к скорому выходу в свет проекта и в итоге все-таки попытаемся понять, а достаточны ли они для того, чтобы обеспечить Electronic Arts еще более безбедное существование в будущем.

Итак, мегаполис. Как мы помним, в первом Underground авторы дали небольшого маху по этой части. А именно: трасс было не очень много и, к сожалению, они быстро выучивались наизусть и были очень и очень похожими друг на друга. Что, согласитесь, не очень хорошо, учитывая столь звездный статус произведения. Конечно же, господа из EA не хуже нашего были осведомлены о таком положении вещей и тут же принялись наверстывать упущенное. Так вот. В новом Городе будет целых пять районов, которые будут объединены друг с другом сетью магистралей. Мест для подвигов у ночных гонщиков будет несравненно больше. Все созданные районы более детализированы и красивы, дорог станет больше, а количество объездных путей превысит все мыслимые пределы. Разработчики особенно упирают на тот факт, что для каждого района тип дорог будет соответствующим. Например, холмистые и спокойные окраины порадуют узкими, петляющими шоссе, а в промышленном центре будут сплошь и рядом наполненные трафиком магистрали. Весь этот город вы сумеете без проблем обследовать в режиме Free Roam, попутно находя себе приятелей по скоростным забавам.

Хорошо, с городом разобрались. Что еще? Авторы туманно обещают нам новые игровые режимы, пока, правда, не раскрывая их особенностей. Они просто говорят, что, дескать, в дополнение к старым Drift, Drag и Circuit добавятся три новых, потомувидите - каких. Что ж, будет весьма любопытно посмотреть.


EA пригласила для NFSU2 одну из ведущих топ-моделей Брук Берк на роль организатора уличных гонок

“Тюних”!

Да, это самое сладкое блюдо в этой игре, и опять же, разработчики прекрасно осведомлены об этом. Засучив рукава, они внедряют в игру все новые и новые запчасти и детали. В ход идут полированные выхлопные системы, буст-контроллеры, амортизаторы, колеса, пластиковые обвесы всех стилей и направлений, растяжки, пружины... В общем, практически все, что предлагает современная индустрия тюнинга.



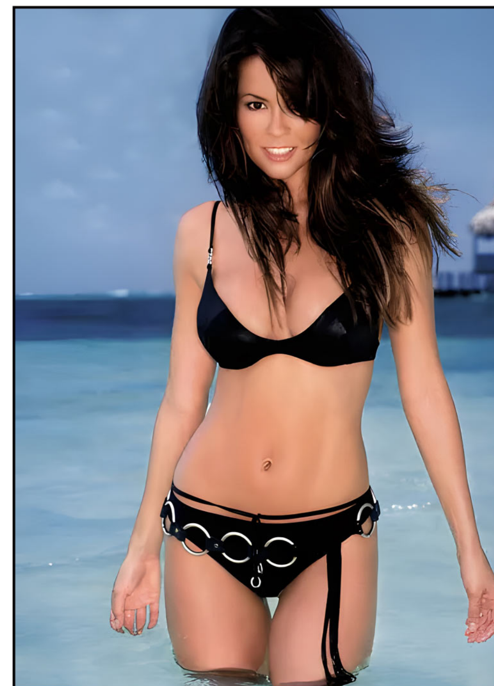
Пресловутая подсветка днища... Оказывается, такого рода “лохо-тюнинг” популярен и по ту сторону океана. Впрочем, чего удивляться, дураков везде полно...

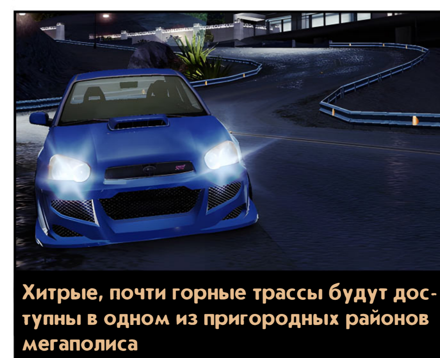


Хитрые, почти горные трассы будут доступны в одном из пригородных районов мегаполиса









Хитрые, почти горные трассы будут доступны в одном из пригородных районов мегаполиса

Конечно же, создатели произведения уделили самое пристальное внимание и "подростковому лохтюнингу". Вы сможете превратить свой автомобиль в нечто, покруче самой нарядной новогодней елки. Увесить все днище автомобиля разноцветными лампочками, обклеить винилом, изображающим нечто неземное, непонятное, но жутко привлекательное для ребят и девчат со двора, нацепить синих "писалок" и вставить неон в каждую, извините, щель вашей машины. И пусть толку от такого наряжательства – ноль, зато ваш рейтинг в глазах поклонников такого рода "тюниха" возрастет непомерно.

Авторы дошли до такой степени скромности (или, наоборот, нескромности), что даже не решаются представить точные цифры, характеризующие богатство виртуальных магазинов игры. Они просто говорят, что разнообразных сочетаний всевозможных деталей (наклейки и подсветки днищ, конечно же, учтены) будет миллионы! Кажется, мы нашли ответ на вопрос о скромности...

К сожалению, никаких приятных сюрпризов не преподнесет автопарк произведения. Ориентированная на "Соединенное Заштатье" игра хоть и пополнит свой гараж еще дюжиной новых машинок, вряд ли порадует нас истинным разнообразием. Все те же "ниссаны", "митсубиси", "субары", "форды", да "фольксвагены" до кучи. При таком обилии тюнинга, тратиться на лицензии для суперкаров нет смысла. Да и сама идея стритрейсинга в целом достаточно демократична. Что и приводит к такого рода результатам.

Обратите внимание не на автомобиль, а на задний план. В новом произведении проработка города будет на порядок сильнее, чем в предшественнике



Гарантированное удовольствие

Появление в свет Need for Speed Underground 2 намечено на конец текущего года. Игра гарантировано улучшится по всем не перечисленным в этой небольшой статье параметрам и, конечно, завоюет статус хита. В нее будет очень интересно играть на протяжении долгих часов. Согласитесь, все-таки хорошо, что есть такие игры и такие конторы, которые внушают уверенность в завтрашнем дне и позволяют ждать светлого будущего совершенно безбоязненно.

Н

RFACTOR

Массовик-затейник

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр **Автосимулятор** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Image Space Incorporated** ★ Дата выхода **Начало 2005** ★ Сайт **www.rfactor.net**

Компания Image Space Incorporated работает на рынке разного рода симуляторов уже не первый, не второй и даже не третий год. Непрерывный стаж - десять лет. Последним наиболее значимым для всех поклонников симуляторов произведением была игра F1 Challenge '99-'02, созданная ISI для EA Sports. Кстати, игрушки, посвященные серии NASCAR, - также плод стараний ISI. Казалось бы, чего воду мутить? Известные серии, паблишер - лучше не придумаешь: делай себе ежегодные продолжения и горя не знай!

Но не такие люди работают в ISI, чтобы почивать на лаврах. Выпуск ежегодных римейков – работа не творческая, а фактически рутинная. А когда у тебя за плечами такой опыт создания игр, хочется сделать что-то для себя, "не в формате", нечто такое, что выделялось бы из ряда симуляторов (даже высшего класса) и, возможно, стало в некотором роде эпохальным произведением. Вы уже заинтригованы? Что же за идея родилась в недрах Image Space Incorporated?

Глобальный гоночный конструктор

Опытным игрокам хорошо известно, что все последние формульные разработки Image Space Incorporated являлись благодатной основой для создания разного рода любительских (здесь "любительский" – только слово; многие дополнения были выполнены на отличном профессиональном уровне) патчей и модов. Игроки-программисты со всего земного шара сразу вслед за выходом игры принимались обновлять составы команд, творить новые трассы, рекламные наклейки, списки и даже сезоны. Причем из Формулы-1 легко получались кузовные классы, и мы в свою очередь уделяли самым лучшим образцам внимание на страницах журнала. К чему я клоню? Все просто. rFactror будет первым в истории компьютерных симуляторов произведением, ориентированным на mod-сообщество.

Архитектура игры создается разработчиками с таким расчетом, чтобы каждый желающий (естественно, в силу своих способностей и умений) мог создать для игры любое дополнение: с любыми автомашинами, любыми треками и любыми правилами соревнований. Естественно, народные программы будут концентрироваться на официальном сайте игры (который, к слову, работает уже сейчас), и все владельцы лицензионной версии получат доступ к пополняющейся ежедневно огромной базе данных. Покупая rFactor, игрок делает хороший задел на будущее. Ведь одна игра со временем расширяется за счет многих и многих других. Не надо лишний раз доказывать и целесообразность централизованной системы сбора информации. Это удобно всем: и тем, кто делает, и тем, кто пользуется.

Разработчики, в свою очередь, не собираются плевать в потолок, лениво наблюдая за тем, как народ активно творит продолжения и дополнения их детища. У них действительно глобальные планы насчет rFactor.

"Планов громадье"

Каким видят rFactor сами разработчики в идеале? Однозначно, это хардкорный автосимулятор. Иначе быть не может, ибо как еще можно дать игроку почувствовать разницу в поведении машин разных классов. При этом различия должны быть вполне ощутимыми. Уверены, что сомневаться в качествах rFactor как симулятора не придется, ибо на руках создателей игры одна из самых серьезных, мощных и гибких программ, на основе которой были сделаны в свое время имитаторы Ф-1 и NASCAR.

Что касается статистики и наполнения проекта разного рода именитыми командами, пилотами и машинами, то здесь создатели мыслят и вовсе наполеоновскими масштабами. Как заявил в интервью, опубликованном на официальном сайте игры, программист проекта Джон Бейли, в новом произведении разработчики хотели бы видеть все гоночные серии, которые проходили и проходят на планете Земля. Сообщается, что сейчас ведутся переговоры на этот счет, и результаты пока не обнародованы, но, учитывая опыт разработчиков и те связи, которые были установлены ими за все время, таким заявлениям можно верить. С небольшим трудом, но все же. Возможно, некая ответственность падает и на мастеров-любителей, которые никогда еще не платили никаких денег за официальные лицензии в своих модах.

В rFactor ожидается наличие продвинутого искусственного интеллекта. Манера поведения противников на трассе характеризуется определением life-like, по-русски – "как в жизни". Игрокам будет предложена возможность модифицировать поведение компьютерных противников. Также нам обещают улучшенную систему многопользовательских заездов и интуитивно понятный редактор повторов, в котором вы сможете непринужденно составлять ролики в формате avi, демонстрируя потом в эффектном стиле свои достижения знакомым.

Еще один момент касательно физики. Откуда разработчики черпают



В отличие от Ф-1, кузовные первенства часто проходят в темное время суток



Красивые машинки, но явно самодельные. Надеемся, что лучшие времена у автопарка rFactor впереди!



информацию о поведении той или иной машины того или иного класса? Срисовывают с потолка? Конечно же, нет. Здесь снова говорит свое веское слово опыт. За время создания многих и многих коммерческих симуляторов было получено море разнообразной технической информации. Опять же, сохранились многие контакты "на стороне", которые в настоящий момент активно используются. Ну а кое-какие пробелы закрывает интуиция и знания, основанные на многолетнем опыте работы. Кстати, свои ошибки разработчики готовы устранить, их почта всегда открыта для критических замечаний игроков.

Fun 2 drive!

Именно под таким лозунгом проходит работа над игровым процессом rFactor. Несмотря на серьезные симуляторные корни, для покорения сердца массового игрока проект непременно должен быть интересным или, как это принято говорить, адреналиновым. Что делают для этого господа из Image Space Incorporated? Многое... В частности, ведется кропотливая работа над пресловутым "ощущением скорости". Согласитесь, очень часто бывает так, что едешь вроде со скоростью под двести пятьдесят километров в час, а по ощущениям – не больше ста двадцати. Дело в однообразном звуковом сопровождении и скупом графическом ряде. Для чувства настоящей скорости необходимо вносить огромное количество деталей. Например, тщательно отрабатывать движения виртуального оператора. Точка обзора ни в коем случае не должна быть статичной, все колебания и перемещения должны передаваться на экран. Игрок должен непременно ощущать неровности трассы, частота колебаний кузова с ростом скорости должна изменяться, соответствующим образом должен вести себя и звук. В последней Формуле-1 от ISI, кстати, с ощущением скорости все было в полном порядке, и если разработчики представят нам еще и усовершенствованную систему, то цены им не будет.

Не обойтись и без интуитивно понятного управления машиной. Тут нам предложат поддержку всех видов игровых контроллеров (постоянно обновляющуюся; не забывайте, что в этой игре все постоянно совершенствуется и все дополнения будут доступны на сайте игры), а также их детальную настройку, которая удовлетворит самого искушенного симуляторщика.

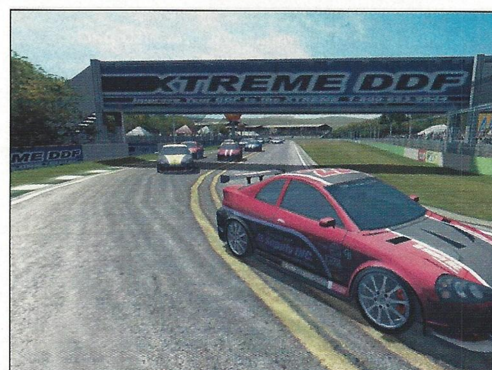


Ой, а это случайно не мод для F1 2002? Нет, что вы, это же rFactor!

Уверенность в завтрашнем дне

Можно быть спокойным за качество графики и звука готовящегося к нескорому выходу в свет проекта. Все эти этапы, которые, возможно, являются сложными и трудоемкими для начинающих разработчиков, являются не раз пройденными для Image Space Incorporated. Решения уже есть, и они позволяют с большим оптимизмом смотреть в будущее и совершенно безбоязненно обещать игрокам невероятно продвинутую систему объемного звучания вкупе с самыми "вкусными" графическими решениями.

rFactor пока далек от завершающей стадии разработки, не известен и срок официального релиза. Мало того, не объявлен издатель игры. Однако это не дает нам повода беспокоиться. В данном случае гарантом того, что "все идет по плану", выступает разработчик. Не стоит ни секунды сомневаться в том, что уже ведутся переговоры с претендентами на право издания игры и что она обязательно выйдет в свет.



Разработчики пока скупо выдают статистическую информацию. Нет ясности и с трассами. Впрочем, как мы знаем, если игра хороша, то на вымышленные треки никто и внимания не обратит... а потом любители сделают все, что необходимо. Кстати, почти беспроигрышная политика, не находите?

Что ж, пожелаем создателям rFactor успеха в их "народном" начинании. Проект этот должен стать очень любопытной и долгоиграющей мод-эпопеей, к которой мы обязательно вернемся на страницах нашего журнала.

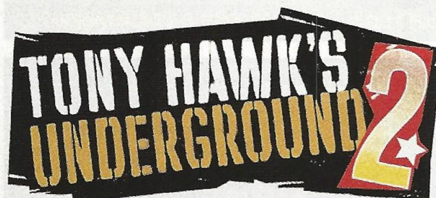
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Reckless Driver

Бродячий злобный цирк

★ Жанр Arcade skateboarding ★ Издатель Activision ★ Разработчик Neversoft Entertainment ★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.activision.com

Тони Хок! Как много в этом звуке для сердца геймера слилось, как много в нем отозвалось! Все, я конкурент Саше Пушкину. Кстати, Саша Пушкин – это всего лишь негр, и родись он в нашем столетии, сейчас все слушали бы не Децла и СнупДоггиДога, а Сашу Пушкина, Ё!

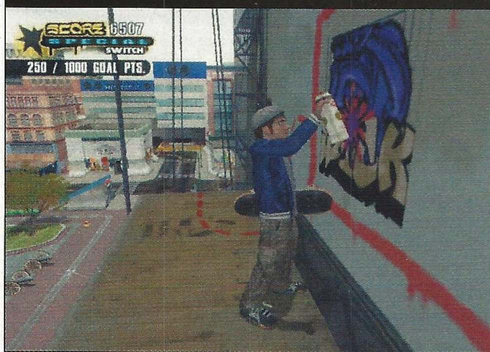


Тем временем, совсем скоро поклонники роликовых досок получат в свое распоряжение самую свежую, самую интересную и абсолютно неисследованную, новую часть приключений под руководством старины Тони. На этот раз игроку предстоит не просто куролесить по рампам и уровням, а противостоять вражеской команде и в противостоянии этом путешествовать по всему земному шару.

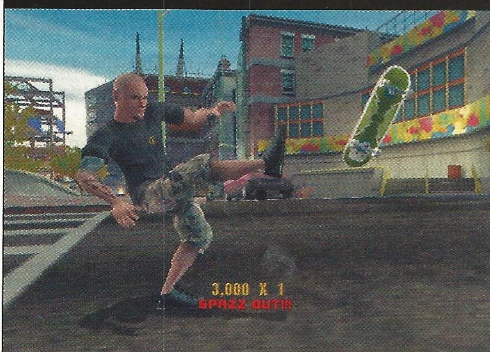
Сторилайн

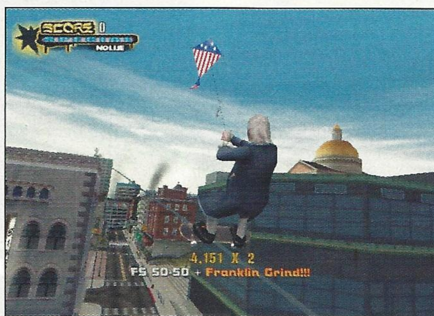
Некий персонаж по кличке Бэм Маргера (Bam Margera, судя по фамилии – форменный маргинал), который околачивается в районе американского MTV, вещая форматные банальности для молодежи и, естественно, натуральным образом зомбируя молодой разум, ошалел до такой степени, что решил бросить свою старую потертую потную перчатку в лицо самому профессионалу Тони Хоку, предложив тому соревноваться командами и каждый новый этап проводить в новом городе. Естественно, Тони – не дурак, смекнул быстро, что дело пахнет солидной маржой, и вызов этот с хитрой миной на лице принял (кстати, вы знаете, что Тони Хок на самом деле большой и взрослый дядька, у него семья, куча маленьких детей, которых кормить надо, поэтому не судите его строго). И пошло-поехало. Разумеется, игрок, который прекрасно зарекомендовал себя в предыдущих частях приключений Тони Хока, оказался приглашенным в команду спортсмена. И теперь вовсю будет отстаивать честь команды.

...А на досуге он занимался тем, что раскрашивал стены своего собственного парка...



Freak-out в действии! Дураку понятно, что в неудачном прыжке виновата доска! Не я же, любимый...

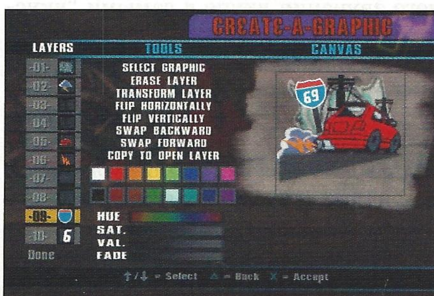


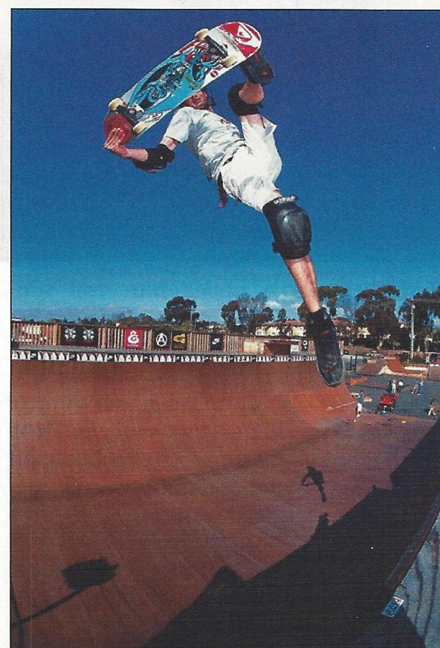


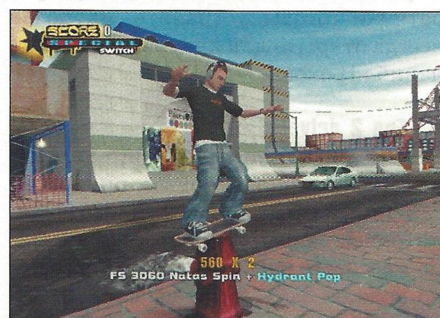


Новенькое

Новый игровой режим будет называться, как ни странно, совсем нехарактерным для скейтбординга названием – World Destruction Tour. Действительно, команды будут путешествовать по наиболее популярным городам, устраивая на улицах настоящий хаос и разрушение, таким образом, соревнуясь друг с другом. Надо сказать, что по степени интерактивности Tony Hawk's Underground 2 на порядок превзойдет предшественников. Игрок сможет запрыгнуть куда угодно и в своих целях использовать любой, более-менее подходящий для этого предмет. А также разрушить или толкнуть его.







Вторым режимом игры станет привычный Classic Mode. Для него создатели игры заготовили ни много ни мало – пятнадцать уровней, насыщенных разнообразными скрытыми аренами, бонусами и загадками, исследовать которые можно сутки напролет. Задания тут будут хорошо знакомы всем, кто играл в предыдущие части. Собрать слово SKATE, к примеру, найти секретную видеопленку или набрать большее количество очков трюками в течение ограниченного временного промежутка.

Авторы игры клятвенно заверяют нас, что по части новых движений и их немыслимых сочетаний в сериях комбо игра легко оставит позади всех реальных профессионалов вместе взятых (интересно, вместе с Тони Хоком?). И для того, чтобы разучить все комбинации, вам придется взять отпуск, запастись провиантом и оставаться наедине с игрой минимум в течение месяца.

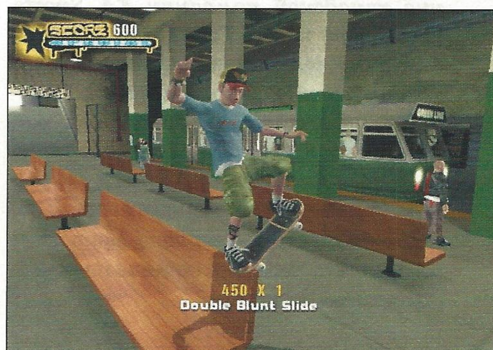


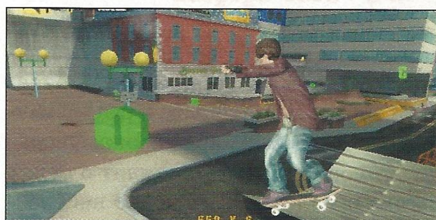


Кажется, этот товарищ хочет повторить подвиг барона Мюнхгаузена

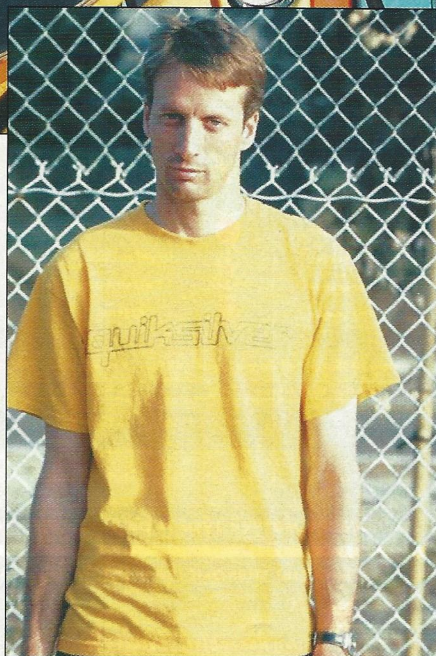


А это сам барон подтянулся!








Вот этот унылый дядька и есть Tony Hawk

Есть и новости о любопытных новинках. Например, отныне игра станет гораздо менее обломной для игрока в том, что касается игрового процесса. Фича носит красивое название freak-out, и суть ее заключается в следующем. Помните, как обидно было приземлиться на голову после затяжного прыжка, во время которого вы первый раз в жизни выполнили сложнейшее комбо? Обидно очень, если учесть отсутствие очков, потерю времени и вообще неприятный звук упавшего тела с разлетающимися в стороны кровавыми брызгами. Теперь будет моральная компенсация. В виде чего? Нажав специальную кнопку, игрок сможет выместить свою ярость от приземления на задницу посредством чувств. Например, со всего размаху ударив доску ногой, зашвырнув ее куда подальше, или... в случае особенно досадного падения ваш персонаж, скривив поражающую воображение гримасу, сломает мощную пластиковую конструкцию о свою черепную коробку! Вау! Йо! Надо сказать, что такой жест будет по достоинству оценен, и часть, казалось бы, безвозвратно потерянных очков вернется в вашу копилку. Потрясающая забота об игроке! Браво.

Или вот еще неплохая новость. Вы сможете выстроить собственный скейт-парк, а на досуге будете кататься по нему с несколькими баллончиками краски, раскрашивая стену разнообразными граффити-рисунками. Лайф-стайл, ядрить! Также можно будет внедрить в игру свой собственный портрет и надругаться впоследствии над трупом маргинала Маргеры собственноручно.

Скоро!

В общем, игра будет на редкость интересной и захватывающей. Поразительно, но факт: с серией Тони Хока так бывает каждый год. Будет так и в этом – можно не сомневаться. Мы уверены, что графика произведения ни в коем случае не подведет. А звуковой ряд будет представлен исчерпывающим набором сэмплов и злобных музыкальных произведений наиболее популярных у молодых игроков направлений.

Кстати, ждать осталось совсем недолго, и, возможно, в тот момент, когда вы дочитываете эти строки, какой-нибудь "пират" на Кузнецком мосту уже выкладывает потной дрожащей ручонкой ворованный диск на самое видное место своей пыльной витрины...

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Владимир ЧАПЛЫГИН

АМБИЦИОЗНЫЙ ПРОЕКТ

★ Жанр **Спортивный менеджер** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports Germany** ★ Дата выхода **Октябрь 2004**
★ Сайт **www.totalclubmanager.com**

По предварительным прикидкам за звание лучшего футбольного менеджера сезона сразятся три претендента: Championship Manager 5, Football Manager 2005 и Total Club Manager 2005. Первые два кандидата являются темными лошадками. От легендарного сериала Championship Manager по сути осталось только доброе имя. Все остальное - новое: движок, статистическая база данных и даже программисты из сформированной на скорую руку студии Beautiful Game. Старые наработки маститых сотрудников Sports Interactive перекочевали в Football Manager 2005. В эпоху перемен островком спокойствия осталось немецкое отделение канадской компании EA Sports. Пару лет назад Total Club Manager воспринимался исключительно как средний и не подающий надежд продукт, несостоявшаяся попытка знаменитых производителей спортивных симуляторов пробиться на рынок футбольных менеджеров. Прошлогодняя версия сериала заставила говорить о себе исключительно уважительным тоном.

ФК "Село Кукуево"

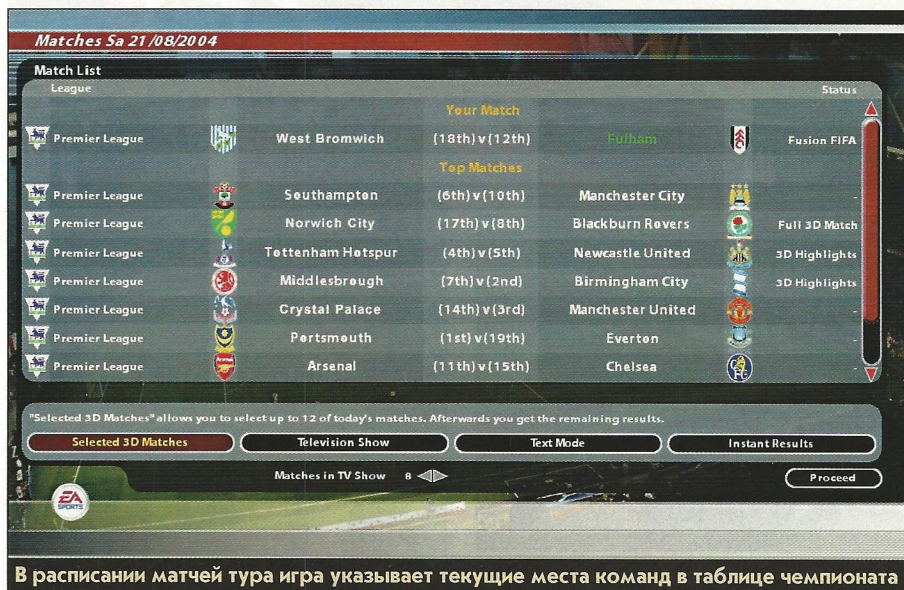
Впрочем, немцы не собираются останавливаться на достигнутом и планируют сделать Total Club Manager 2005 еще более глубоким и реалистичным продуктом. Разработчики уверяют, что они прекрасно помнят о целом вагоне и маленькой тележке несуразностей, которые, словно кляксы на произведении каллиграфического искусства, замарали предыдущую часть. На сей раз они не поленились пригласить на помощь разношерстных экспертов, каждый из которых отвечает за тот или иной сегмент богатого событиями футбольного мира.

Вы можете начать сезон, возглавив команду, относящуюся к числу грандов европейского футбола, или же взять под свое крыло какой-нибудь всеми забытый коллектив и за несколько лет вывести его на лидирующие позиции. Помимо этого, в Total Club Manager 2005 появится возможность создать свою команду буквально с нуля. Вы попросту вписываете название, выбираете место дислокации клубной базы, в специальном графическом редакторе рисуете эмблему, придумываете цвета формы, выбираете модель стадиона и даже задаете стартовое число болельщиков. После этого вы начинаете свой путь в низшей профессиональной лиге той страны, на которую вы указали на карте. Разумеется, умения игроков и составы таких команд генерятся случайным образом. По словам разработчиков, лучше всего им удалась родная страна и близлежащие соседи - в статистическую базу заложена информация о 40000 городах Германии, Австрии, Швейцарии и Англии.

Хорошая прибавка к пенсии

По сравнению с прошлогодней версией, тренировочный процесс станет более навороченным. Отныне виртуальным тренерам доступно до 20 видов упражнений на каждый день.

Куда больше нововведений пришлось на тактическую составляющую игры. Теперь поле разделено на 25 областей. Благодаря этому, в момент выбора позиции для футболиста вы все время будете сталкиваться с дилеммой: или дать ему установку действовать в четко заданной зоне и никуда из нее не отлучаться, или же опекать строго определенного игрока соперника. Во многом результат будет зависеть от заранее выбранной манеры игры в пас. Сами понимаете, что для схемы с насыщенной полузащитой и одним нападающим установка на тупой кавалерийский наскок с



В расписании матчей тура игра указывает текущие места команд в таблице чемпионата

Первые минуты знакомства с Total Club Manager 2005. Выбор клуба



Иногда требуется внимательно изучить возможности каждого футболиста

Мораль является очень важной составляющей успеха

длинными забросами мяча не годится. В предложенном тактическом меню в подобной ситуации лучше умерить атакующий пыл и кликнуть мышкой на короткий пас.

Существенная прибавка намечается и в части характеристик игроков. К 26 стандартным параметрам (физическая готовность, накопившаяся усталость, настрой на матч и так далее), у каждого члена команды появилось еще четыре индивидуальных скилла. Например, кому-то среди прочих достоинств досталась "верность". Это значит, что другие клубы не переманят вашего футболиста ни за какие коврижки. Или надежность - такому парню не страшны спады, он все время играет примерно на одном уровне. "Командный игрок" и "любимчик журналистов" говорят сами за себя. Всего в Total Club Manager 2005 запланировано внедрить 16 индивидуальных скиллов.

И еще один примечательный момент: отныне способности игроков изменяются в значениях от 0 до 99, а не от -1 до +2, как это было раньше.

Я все сделаю сам

Не забывайте, что перед вами не только симулятор тренера, но и полноценный менеджер. Это значит, что, помимо тренировок, формирования стартового состава и определения тактического рисунка игры, от вас потребуется взвалить на себя финансовые дела клуба, в том числе и скаутские обязанности. От целого вороха ненужных проблем всегда дозволено избавиться при помощи найма мудрых советников, но, опять же, они обходятся в копеечку. Согласитесь, куда приятнее сознавать, что из кассы мимо вас не проходит ни один бюджетный цент, что вы самостоятельно берете на карандаш того или иного перспективного юниора и что именно вы постоянно находитесь в гуще трансферных новостей.

В конце концов, в зависимости от квалификации, советники будут работать на "удовлетворительно", максимум - на "хорошо", а почетное звание "Лучший менеджер месяца" в местной спортивной газете присуждается только самым въедливым отличникам.

Между прочим...

Число тактических указаний своим подопечным в Total Club Manager 2005 разрастется до 12 штук:

- комбинировать в защите
- атаковать по всему фронту
- атаковать только по середине поля
- атаковать только по флангам
- быстрая контратака
- наносить дальние удары
- останавливать мяч
- комбинировать в защите
- выносить мяч не глядя
- незаметно для арбитра нарушать правила
- делать грязные подкаты
- контролировать мяч
- прессинговать противника по всему полю

UEFA EURO 2004 vs. FIFA Football 2005

Большую лепту в успех прошлогодней версии внесла фича Football Fusion. Она позволяла фанатам спортивной продукции от EA Sports возиться со своей командой и определять стартовый состав в футбольном менеджере, а когда наступала пора трансляции матча, переходить в полуаркадный режим FIFA Football 2004. То же самое вы увидите в Total Club Manager и FIFA Football с 2005-ми порядковыми номерами.

Стоит заметить, что обычная 3D трансляция матча (до 12 поединков за один тур чемпионата) плюс новая опция Television Show (на поверку это оказался просмотр лучших моментов) строятся на графическом движке UEFA Euro 2004. Так что разница по части качества картинки в этих двух режимах окажется ощутимой.

Фаворит? Может быть

Год назад мало кто отваживался предсказывать Total Club Manager 2004 большой успех. Зато сейчас очередная часть сериала борется за звание лучшей в своем жанре. Во-первых, за три года у разработчиков поднакопился достаточный опыт, который поможет им избежать множества мелких ошибок. Во-вторых, в отличие от своих конкурентов, у игры за спиной могучей стеной стоит передовой графических движок от EA Sports. В-третьих, не исключено, что пертурбации со сменой издателя и разработчика не в лучшую сторону отразятся на качестве Championship Manager 5 и Football Manager 2005. Так почему бы немцам не воспользоваться данной ситуацией и без лишней суеты не сделать классный футбольный менеджер?

Н

Владимир ЧАПЛЫГИН

Претендент номер один

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Sports ★ Дата выхода 14 октября 2004 ★ Сайт www.fifa2005.ea.com

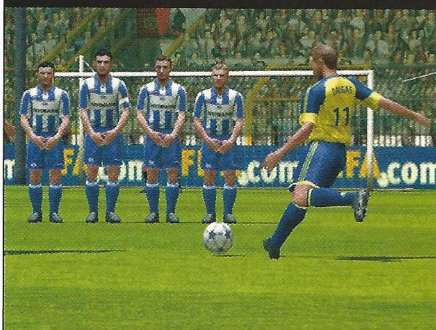


Издательство Electronic Arts производит фирменные футбольные симуляторы с 1993 года. Каждую осень разработчики делают шаг в сторону максимальной реалистичности разворачивающегося на экране монитора футбольного действа. Иногда это у них выходит великолепно, но бывает, что случаются и небольшие провалы. Заранее предугадать результат практически невозможно, ибо на скриншотах и в видеороликах из беты все смотрится просто здорово и внушает воодушевляющий оптимизм. Из раза в раз разработчики обещают внедрить в свое детище очередную заманчивую фичу, которая еще сильнее приблизит виртуальный футбол к реальному. Не стал исключением и этот год.

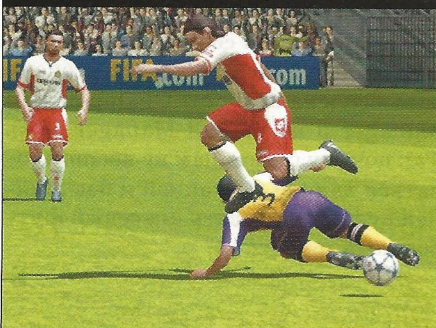
Хороший шанс для России

На этот раз EA Sports не поскупилась выделить деньги на покупку беспрецедентного числа дорогостоящих бумажек от различных футбольных ассоциаций со всего мира, позволяющих использовать в игре реальные имена спортсменов. Благодаря 350 лицензиям этой осенью на поле выйдет 40 сборных и более чем 12 тысяч игроков из 20 национальных чемпионатов. Кстати, не исключен вариант, что среди них найдется место и российской Премьер-лиге. Ведь смогли же разработчики худо-бедно включить ее в прошлогодний Total Club Manager 2004.

Для мастера исполнения штрафных ударов стенка из четырех футболистов не помеха



Сейчас как плюхнется носом о землю...



Главней всего первое касание

Девиз FIFA Football 2005: "Великий игрок нуждается в великолепном первом касании". В течение многих лет в данном направлении разработчики совершали обидные ошибки. Теперь игра перешла на абсолютно иную систему движения футболистов, в которой первое касание стало краеугольным камнем удачного выступления команды. Успех сопутствует не только тем, кто быстро действует, но и тем, кто быстро думает. Согласитесь, умение зачинать осмысленную атаку качественным пасом всегда являлось главным мерилом, отделяющим хороших футболистов от великих.

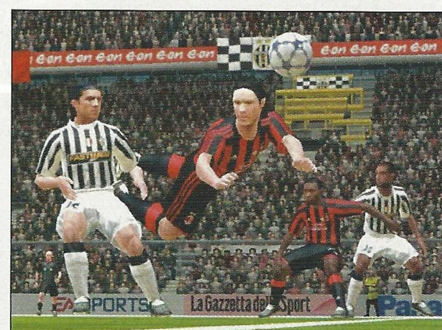
На практике данная фича выглядит следующим образом. Мяч больше не волочится за ногой, словно приклеенный. Отныне он обладает специфическими физическими характеристиками, благодаря которым вы можете быстро принять его от партнера и тут же обработать, вовремя нажав на необходимую кнопку на клавиатуре или геймпаде. Когда пятнистый еще только приближается к подконтрольному игроку, вы у себя в голове решаете дилемму: оставить его или же в одно касание переадресовать партнеру по команде.

Интереснее всего это смотрится во время длительных позиционных атак. Ваш нападающий никак не может оторваться от защитника противника, который, в отличие от вашего питомца, расположен не лицом, а спиной к своим воротам. В считанные доли секунды вы пробрасываете полученный мяч рядом с опорной ногой соперника, срываетесь с места, первоклассным финтом разворачиваетесь на 360 градусов и таким способом освобождаетесь от назойливого опекуна. Фактически вы бросаетесь в прорыв к воротам, а сбитого с толку защитника обегаете как столб. Впрочем, в данной ситуации вы всегда имеете право переадресовать полученный мяч в свободную зону, куда во весь опор несутся ваши одноклубники.

И еще один интересный нюанс. Если получающий мяч футболист не стоит на месте, а находится в движении, то, пока мяч не добрался до его ноги, вы нажимаете одну из двух кнопок (обработка левой или правой ногой). После этого пробрасываете пятнистого себе на ход, не нарушая ритм бега.



Так будет выглядеть интерфейс в режиме карьеры

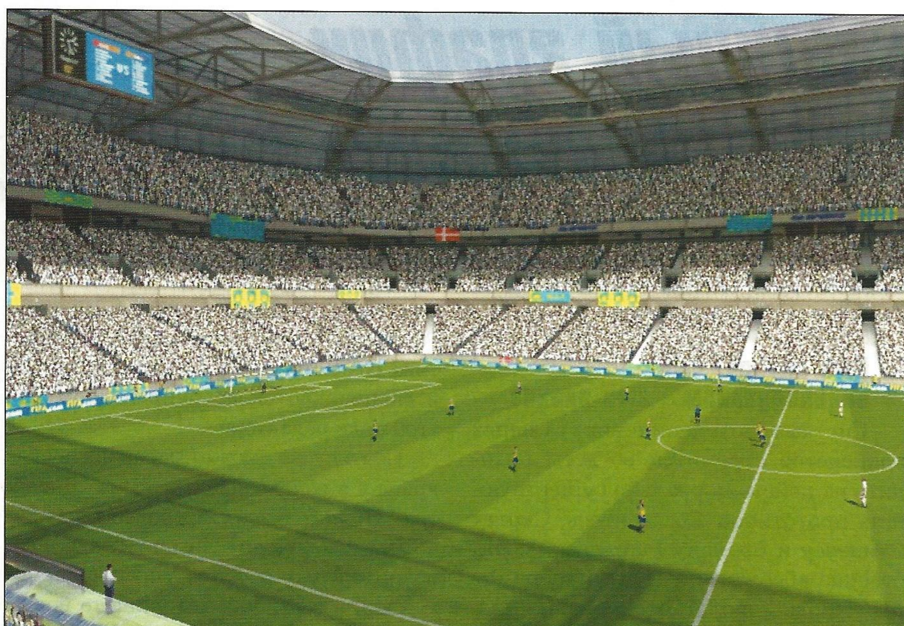


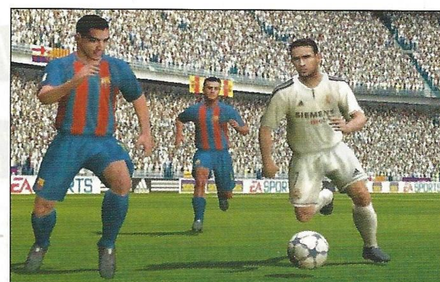
Удар головой в падении зрители должны оценить по достоинству

Совершенствование прошлогодних новинок

Внедренный в прошлом году режим карьеры обещает стать более глубоким и продуманным. Увеличено число критериев оценки умений ваших подопечных (вместо 10 пунктов нам сулят ввести 30 параметров). Следовательно, стили футболистов будут еще меньше походить друг на друга. В довесок к этому вам разрешают порулить вспомогательным персоналом. Вы вольны самостоятельно выбирать помощников, назначать главного врача и вести финансовые дела команды. Но не ждите от FIFA Football 2005 широких просторов футбольного менеджера, за этим отправляйтесь в другой спортивный проект издательства Electronic Arts - Total Club Manager 2005. Благо эту парочку можно состыковать между собой в режиме Football Fusion.

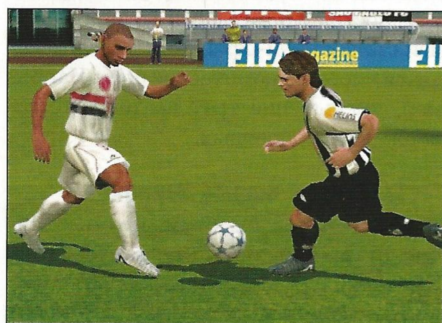
Еще одна усовершенствованная прошлогодняя новинка - Off The Ball Control. Чересчур загроможденный старый способ доставки мяча (Z, выбор адресата передачи, дальнейшее передвижение с зажатым Shift`ом и, наконец, отвечающая за длинный пас кнопка) отправлен на свалку истории. Разработчики хвастают тем, что им удалось придумать более простой ме-


Один из новых углов обзора камеры виртуального оператора


У Рауля просто так мяч не отберешь



Во время верховой подачи вратарь вовремя вышел на перехват



ханизм, но пока не спешат раскрывать все его секреты, а просят дождаться релиза.

Искусственный интеллект против человека

Реалистичность игры сделала еще один шаг на пути к абсолютной безукоризненности. Футболисты научились использовать всю ширину поля и не ленятся исполнять длительные рывки вдоль бровки. Если адресованный фланговому полузащитнику мяч был послан неточно, то ваш вингер постарается не упустить его за пределы поля, бросившись за ним в отчаянном подкате.

Наконец-то партнеры по команде стали совершать осознанные забегания и стеночки. Они постоянно ищут свободную зону, предлагают различные варианты для продолжения атаки и все время находятся в движении.

В свою очередь соперник устранил пробелы по части тактической выучки. Хитрецы устраивают убаюкивающую внимание перепасовку на своей половине поля. Таким незамысловатым способом они убивают время и выманивают ваших защитников поближе к центральному кругу, чтобы в расчете на скоростные качества форвардов длинным пасом забросить мяч вам за шиворот и тем самым организовать чистый выход один на один. Впрочем, на подобные выкрутасы соперник сподобится только в том случае, если его будет устраивать текущий счет.

Новое - это хорошо улучшенное старое

Программисты EA Sports хорошенько потрудились над графикой. К доставшемуся по наследству от предыдущей серии широкому набору анимаций добавилось еще несколько штук. Например, во время подачи углового подающий мяч футболист разгоняется, затем около развевающегося на ветру флажка на мгновение гасит скорость, переводит свой взгляд от мяча на скопление игроков в штрафной соперника и лишь затем исполняет навес. Или как вам понравится специальный финт против вратаря? Вы делаете ложный замах, обводите распластавшегося на пятой точке беспомощного голкипера и вальяжно закатываете мяч в пустые ворота. Впрочем, искусственный интеллект противников тоже не лаптем щи хлебает. В следующий раз наученный горьким опытом голкипер попросту не купится на вашу уловку, а будет стоять до конца.

К давно устоявшимся местам положения камер добавились новые углы обзора. Внедрена некая революционная система отражения света от игроков и предметов. Стоит заметить, что данную фичу разработчики пытались прикрутить к FIFA Football 2002, но тогда у них это получилось не слишком удачно. Звездные футболисты обзавелись крайне правдоподобными индивидуальными движениями, а из сериала NHL перекочевала фишка, отвечающая за бег игрока по инерции.

Противостояние начнется завтра

Времена, когда очередной представитель знаменитого спортивного семейства оказывался единственным достойным футбольным симулятором на персональном компьютере, уже прошли. Сейчас на пятки EA Sports наступают сотрудники Konami Computer Entertainment Tokyo с Pro Evolution Soccer 4. Год назад японцы доказали всему игровому миру, что могут на

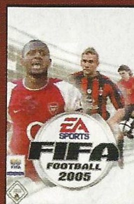

Чистое исполнение подкатов - целая наука

равных сражаться с маститыми канадскими разработчиками. Создатели FIFA Football 2005 уже отполировали до кристального блеска графический движок и сейчас вовсю трудятся над балансом игрового процесса, делая ставку не на забавную аркадность, а на реалистичную академичность. Если они дадут слабину и не реализуют в своем детище весь накопившийся потенциал, то настырные коллеги с Востока попросту съедят их продукт с потрохами и даже не подавятся. Интересно, увидим ли мы нового хозяина трона или же многолетний король футбольных симуляторов останется на своем привычном месте? Борьба намечается интересная.

Н

Между прочим...

Каждый год EA Sports приглашает трех самых знаменитых футболистов на роль лица с обложки для очередного эпизода сериала FIFA Football. В этот раз лучшими из лучших признаны Патрик Виера, Фернандо Морьентес и, внимание, форвард итальянского "Милана" Андрей Шевченко.



Перед вами черновой вариант обложки FIFA Football 2005

NHL 2005

Опережая привычный график

Владимир ЧАПЛЫГИН



★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Sports** ★ Дата выхода **24 сентября 2004**
★ Сайт **www.easports.com/games/nhl2005/home.jsp**

NHL 2005 уже успела побывать на страницах нашего журнала в рамках "ЕтриЗбуки" июньского номера. Впрочем, выставочные впечатления от сырой приставочной версии - это одно, а скрупулезное изучение недавно анонсированных дополнительных особенностей, ожидающих поклонников PC, - совсем другое дело. Три месяца назад обещания разработчиков не стыковались с размытой картинкой на телевизионном экране. Недавно "золотые горы" и "кисельные берега" от EA Sports наконец-то были подкреплены весомыми графическими доказательствами в виде качественных in-game скриншотов и отснятых в высоком разрешении видеороликов.

Молодость против опыта

Прошлогоднее увлечение разработчиков тотальной симуляцией действий защитников наложило отпечаток на игровой процесс в целом. В NHL 2004 выкатить ваших нападающих на так называемый "свободный лед" было практически невозможно, ибо соперник с завидным постоянством еще на дальних подступах к воротам толкался, цеплял клюшкой, хватался за свитер, лез в стыки и тем самым превращал игру в неудачный фестиваль столкновений во всеобщей суматохе.

Поумневший искусственный интеллект перестанет злоупотреблять подобными вещами, но при этом игра не растеряет присущей ей жесткости, а порой и жестокости. Защитники постараются справиться со своими оппонентами за счет более грамотного выбора позиции, перекрывая возможные направления развития атаки. При этом не следует забывать про кучу различных характеристик, изменяющихся по ходу сезона. Например, молодой нападающий превосходит взрослых коллег в скорости, зато за счет накопленного опыта ледовых сражений последние лучше играют в пас и компенсируют медлительность более удачным выбором позиции.

Кто сказал, что индивидуализм - это плохо?

Система поведения виртуальных хоккеистов стремится во всем походить на действия реально существующих прототипов. Согласитесь, Скотту Стивенсу и Брайану Рафальски свойственна абсолютно разная манера игры. Первый полагается на силовые приемы, а второй предпочитает активнее работать клюшкой и грамотно ставить корпус.

Благодаря применению motion capture нового поколения, помноженной на богатые возможности усовершенствованного графического движка, мы без особого труда отличим одного хоккеиста от другого не только по фотореалистичному трехмерному лицу (теперь глаза хоккеистов перестали быть неподвижными и следят за шайбой), но и по набору фирменных действий. В NHL 2005 под пристальное внимание разработчиков попадут 600 сильнейших хоккеистов мира.

Ледовая статистика и экономика

Оказывается, на E3 разработчики скрыли тот факт, что в свое детище они внедрят новый режим - "Кубок мира", где сразятся восемь сильнейших клубов из Северной Америки и Европы. Всего ожидается 21 национальная сборная, привычные 30 команд из NHL, 39 из первенств Швеции, Германии и Финляндии плюс перспектива создания собственного коллектива в специально сконструированном для этой цели редакторе.

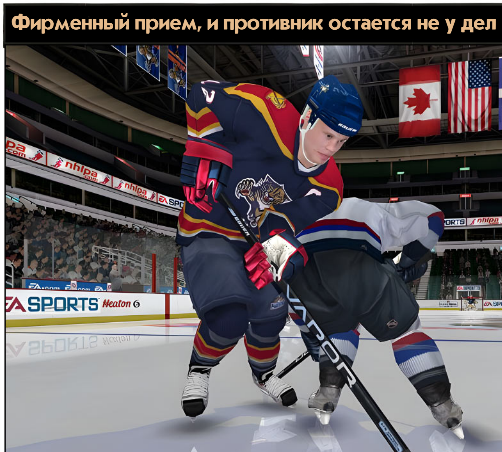
Статистика сможет расправить свои крылья в обновленном режиме "Династия". Помимо внедрения более динамично изменяющегося рейтинга клубов и дополнительных рычагов управления командой, в NHL 2005 вы увидите новую систему подачи информации. Увеличится и список заданий. К сугубо спортивным достижениям (дойти до определенной стадии плей-офф и так далее) добавятся чисто экономические цели. Например, уменьшение трат на текущее содержание подопечных.

Главное - чтить традиции

Напоследок заметим, что, в отличие от предшественниц, в этом году PC-версия знаменитого сериала появится не в начале октября, а в конце сентября. Еще одно противоречие с устоявшимися обычаями: NHL 2005 предпочитает сперва появиться на PC, а уже потом - на приставках (хотя разница между датами выхода всего семь дней). Согласитесь, мелочь, а приятно. Главное, чтобы не была нарушена самая главная традиция спортивных игр от EA Sports - неизменно высокое качество продуктов.

Н

Фирменный прием, и противник остается не у дел



Обратите внимание, как отбрасываются тени под множеством источников света



reckless_d

Как вы яхту назовете...

Главная дорога та, по которой едет танк.
Надпись на автомобиле

★ Жанр **Аркадные автогонки** ★ Издатель **Медиа-Сервис 2000** ★ Разработчик **G.O.G. Games** ★ Рекомендуется **Pentium III 1200, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32)**
★ Сайт **www.media2000.ru/products_ID_479_l_rus.mhtm**

Предыстория появления игры "Нива: Королева бездорожья" нам не известна. Просто так бывает. Однажды на прилавке появляется игра. Никто о ней раньше толком не слышал, и вот она есть. Что это может означать? Тут два варианта: либо это хит, либо отстой. Соотношение в данном случае примерно такое: 90 – за отстой, 10 – за хит. Как вы думаете, к какой группе принадлежит "Нива"?

Только честно...

Нэх!

А быть может, это ненавязчивый рекламный ход? Компьютерная поддержка имиджа разлетающихся сейчас, как горячие пирожки, Chevy "Нив"? Дескать, вот какая у нас богатая предыстория, негры во Франции в 60-х юзали! Не всякий "Мини" сравнится! Впрочем, это вряд ли. Новая "Нива" – она другая, не такая кондовая и неотесанная, как старая. А вот игра-то – именно такая.

Как наш автопром отстал от европейского и уж тем более японского минимум на пару-тройку десятилетий, так и "Нива: Королева", беспомощно вращая в тяжелой грязи всеми четырьмя колесами, жалостливо смотрит вслед уезжающим по ровным асфальтовым дорогам конкурентам с нитрозарядами в багажниках и на двадцатидюймовых колесах. Печально сравнение, но факт. Реально такую игру можно было бы нормально оценивать лет этак пять назад. И в те времена она наверняка произвела бы куда более благоприятное впечатление! Перед нами морально устаревший продукт; поверьте, единственным сдерживающим фактором в написании уничижительной рецензии является только то, что игра эта – наша и машине посвящена нашей, родной. Хотя такая позиция неправильна.

Соцреализм

"Нива: Королева" предлагает удачный (правда, занудный) интерфейс. Традиционно для отечественных разработок здесь много чего "на свой лад", хотя все форматы по построению опций перед гонкой, например, уже давно разработаны и, в принципе, единодушно приняты. Тем не менее, в этой игре особый колорит присутствует. Придется кое-что понимать, к кое-чему привыкать. Прямо как в советской автомашине, не находите? Этакое потребительское отношение к потребителю. Ладно, умеем, стерпим. Что дальше?

Дальше мы оказываемся на трассе. Конечно же, на "Ниве". И оппоненты у нас такие же, правда, у некоторых иной обвес. А еще здесь есть пикапы, разные "шевролеты" и – как ни странно – "четверки". Так и хочется затянуть: "во-о-о-о-сьмидесятые..."

Надо сказать, что в плане физической модели разработчики промаха дали по минимуму. Динамика "Нивы" кошмарна, на кочках козлит, рулится неважно. Всю трассу мы проходим на "рабочих" 80-90 км/ч, а когда под горку старуха выдает "сто-двадцать-километров-в-час", становится немного не по себе.

Несмотря на заявленное в названии "бездорожье", таковым тут даже и не пахнет. Правильно, а чего "Нивам" между собой что ли это звание оспаривать, ибо, как видно даже из названия – "Нива" и так "Королева"? Ладно бы, по парочке "Гелендвагенов", "Дефендеров" или "Лэнд Круизеров" подтянулось. На худой конец, сгодился бы "Уаз". "Уаз: Король бездорожья" Хорошая тема для продолжения. Хм, а "КаМаз" тогда кто?

В общем, треки тут преимущественно нехитрые, оппоненты особым умом не отличаются. И за все пребывание в игре, не было ни одного сколь-нибудь напряженного момента на трассе.

Итого

Но нельзя обвинить разработчиков в халатности или неуважительном отношении к труду. Выполнена игра достаточно тщательно, местами графика даже преподносит приятные сюрпризы. Модель поведения машины адекватна, а на уровне "жестко" противники даже что-то начинают делать. Есть возможность покупать и продавать транспортные средства.

Однако игровой интерес этой игры остался где-то далеко. Вот если бы мы жили во времена "развитого социализма", за мощным железным занавесом, оберегающим нас от разных там Need For Speed, Colin McRae Rally и им подобным, то, наверное, игра про нашу "самую лучшую и надежную" "Ниву" пошла бы на ура. К сожалению, не те времена, другие нравы... Другие игры, что самое главное. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★

5.0

Ну что ж, в трехмерной модели автомобиля отчетливо читаются угловатые пропорции старушки "Нивы". И, надо сказать, это уже хорошо



Уровень сложности сулит незабываемые впечатления



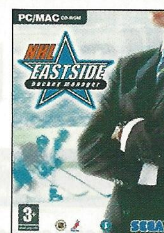
Ненавязчивая реклама новой Chevrolet Niva. Кстати, разве она уже обзавелась версией в кузове пикап? Или это выставочные образцы гоняют?



Шайбу! Шайбу!

Александр ВАСНЕВ

И все в порядке, если только на площадке
Великолепная пятерка и вратарь.
"Трус не играет в хоккей"



★ Жанр **Хоккейный менеджер** ★ Издатель **SEGA** ★ Разработчик **Sports Interactive**
★ Рекомендуется **Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)** ★ Сайт **www.sega-europe.com/nhlehm**

Свершилось! То, чего так долго ждали любители хоккея во всем мире, все-таки произошло. Не сильно преувеличивая важность сегодняшнего события, можно сказать, что с настоящего момента начинает свой жизненный путь новый игровой жанр, жанр хоккейных менеджеров. Первопроходец, как это бывает в случае полного отсутствия конкуренции, сразу же после своего рождения стал королем им же созданной формации. Но стоит признать, что достоинства новичка вполне заслуживают хвалебных речей и заздравных тостов, ну, и порцию дружественной критики в придачу.

Эта история началась в 2001 году, когда все просвещенное человечество с изумлением узнало, что герой-одиночка по имени Ристо Рамес создал то, что до той поры не удавалось сделать даже крупным девелоперским конторам, – готовую версию полноценного хоккейного менеджера (Eastside Hockey Manager). Первая ласточка, естественно, не могла похвастать графическими наворотами, но зато игра уверенно козыряла обширной статистической частью и продуманным механизмом просчета результата матчей. И не было ничего удивительного в том, что после того, как данная разработка попалась на глаза королям цифр футбольного мира из Sports Interactive (далее SI), те сразу же распознали в способном любителе брата по разуму и, недолго думая, пригласили его к себе в компанию. Вместе с разработкой. Там виртуальное дитя Рамеса умыли, причесали, надели костюмчик фирменного интерфейса SI, тем самым превратив пусть и не гадкого, но все же утенка в полноценного лебедя.

Магия чисел

Сразу же после знакомства с NHL Eastside Hockey Manager (далее NHL Manager) возникает ощущение несколько забытого, но в то же время приятного чувства. Да, разработчикам удалось выдержать столь любимый многими стиль серии Championship Manager и перенести его на новую тематику. Вследствие этого для любителей футбольного сериала знакомство с хоккейным собратом будет происходить быстро и безболезненно. И именно с серией CM имеет смысл сравнивать NHL Manager. Чутье подсказывает, что дальнейшее развитие двух сериалов (если, конечно, NHL Manager будет сериалом) компании SI будет идти параллельными темпами.

В рассматриваемой игре авторы дали нам возможность попробовать свои силы в полутора десятках хоккейных чемпионатов, главным из которых является Национальная Хоккейная Лига. К ней мы и обратим наши взоры в первую очередь. Зная предысторию игры и традиции SI, логично было бы ожидать, что в NHL Manager со скрупулезной точностью составы и тренерские штабы всех тридцати команд североамериканской лиги. Так оно, собственно, и есть на самом деле. Каждый хоккеист в игре является счастливым обладателем около трех десятков параметров, которые полностью описывают его игровую сущность. Характеристик для сотрудников тренерского штаба раза в два меньше, но в то же время их вполне достаточно. В плане статистики и фактической составляющей здесь все рассчитано и просчитано в лучших традициях серии CM. Хотя мелкие недостатки все же есть. Например, Николай Жердев (или как зовут его американские комментаторы Ник Жердиев) появился в составе Columbus Blue Jackets лишь в середине сезона 2003-2004 годов, а не в начале оного, как в этом нас пытаются уверить разработчики. Но это все мелочи, а посему, поставив игре жирный плюс, покончим с этим вопросом.

Стратегия и тактика ледовых баталий

В плане отображения непосредственно процесса руководства командой ситуация не столь благостная, хотя и о неудаче говорить не приходится. Возьмем, к примеру, тренировки. В соответствующем меню мы можем лишь задать интенсивность занятий по следующим направлениям: Tactics, Conditional, Shooting, Skills для полевых игроков и Goaltending для вратарей. С одной стороны, это, конечно, неплохо, но с другой – можно было бы сделать эту часть игры более разнообраз-

Бюджет одного из ведущих российских клубов...

... и одного из беднейших клубов НХЛ. Почувствуйте разницу!

Святая святых любого спортивного менеджера: меню выбора состава на игру

ной, добавив тренировки игры в неравных составах, выходов два в одного, пробития буллитов и т.д.

К предматчевым тактическим настройкам претензий меньше. В наличии имеется приличное число схем игры в атаке и защите плюс куча дополнительных настроек, отвечающих, например, за силовую борьбу, частоту бросков. Можно индивидуально определить манеру игры для каждой пятерки и для всех спецбригад, выходящих на лед при численном неравенстве. Правда, отсутствует настройка, отвечающая за порядок появления звеньев на площадке, лишая тем самым нас возможности, используя тройки силовых нападающих, вязать игру ведущих форвардов противника.

Но все эти недоработки нельзя отнести к серьезным недостаткам, скорее всего, эти просчеты, столь характерные для дебатных проектов, которые оставляют разработчикам возможности для дальнейшего роста в следующих сериях NHL Manager (еще раз повторимся: если они будут, эти следующие серии).

С подачи Александра Харламова №17 шайбу забросил Александр Мальцев №10...

Трансляции матчей в игре полностью текстовые. Двухмерная картинка тоже, наверное, будет делом будущего, а пока у нас в наличии имеется схема хоккейной коробки, на которой в статичном режиме отображаются играющие в данный момент пятерки (шестерки, четверки, тройки), а при помощи ползунка отмечается текущее положение шайбы на площадке. О всех перипетиях хоккейного матча мы узнаем при помощи добротного, а самое главное подробного комментария, который прекрасно справляется с задачей погружения игрока в атмосферу ледовой баталии.

Единственным недостатком данного режима является недоработанный алгоритм просчета результатов матчей, из-за чего результативность команд в ряде поединков переходит все мыслимые пределы, что особенно контрастирует с перманентным падением числа забиваемых за матч шайб в лиге в реальной жизни. Это упущение разработчиков становится еще более очевидным при переходе от первенства НХЛ к чемпионатам других стран, и об этом речь пойдет ниже.

За хоккейного Ивана

Создавая свой очередной шедевр (без иронии), девелоперы, видимо, руководствовались принципом: "Наша главная цель – НХЛ, а остальное сделаем, как придется". Принцип довольно понятный, ибо НХЛ – это все-таки лучшая лига с лучшими игроками. Но та откровенная халтура, которую разработчики выдают, например, за чемпионат России, все равно вызывает возмущение! И это при том, что наша Суперлига многими не без основания признается вторым чемпионатом в мире (после НХЛ), как по классу играющих команд, так и по количеству денежных вливаний. Этот факт тем более странен, что чемпионаты Швеции, Финляндии, Чехии сделаны все-таки на более-менее приемлемом уровне. Конечно, тиражи игры в России вряд ли будут сравнимы с таковыми показателями для скандинавских стран, но всему же есть предел! Начать с того, что разработчики выкинули из игры названия всех российских клубов, оставив лишь названия городов (по непонятной причине этой участи избежал лишь "Химик"). Так что в борьбе за российское золото участвуют команды Omsk, Magnitogorsk, Kazan, Moscow D и прочая, и прочая, и прочая.

Во время продолжения банкета в составах многих команд были обнаружены игроки-двойники, например, два Александра Харитонова в московском "Динамо". Но и это лишь цветочки. В творении SI наш чемпионат напоминает соревнование дворовых команд, бюджет которых определяется количеством пустых бутылок, сданных на утро после матча в пункт приема стеклотары. Даже удивляешься, что делают у нас бывшие НХЛ-овцы вроде Твердовского или Юшкевича. Ситуация со статистикой же большинства наших игроков под стать ерунде с деньгами. Это ж сборище каких-то рахитов, из которых выделяются лишь упомянутые выше возвращенцы да молодые и талантливые звезды, только что прошедшие процедуру драфта: Овечкин, Малкин, Кайгородов, Аньшаков, Радулов. Дополняют столь неприглядную картину счета матчей вроде 15:3, которые вполне ясно характеризуют продуманность действа в нашем чемпионате.

Russian Elite League — League Standings

			GP	W	L	T	OTL	Pct	GF	GA	PP%	PK%	Pts
1st	Q	Moscow D	60	45	12	3	0	0.750	265	134	18.32%	86.71%	137
2nd	Q	Magnitogorsk	60	43	14	3	0	0.717	244	134	17.18%	88.34%	131
3rd	Q	Omsk	60	38	16	5	1	0.633	241	146	19.09%	88.22%	120
4th	Q	Khabarovsk	60	35	23	2	0	0.583	188	155	15.63%	88.19%	106
5th	Q	Saint-Petersburg	60	29	23	8	0	0.483	176	173	11.01%	84.89%	92
6th	Q	Khimik	60	26	26	4	4	0.433	179	177	11.66%	85.53%	86
7th	Q	Kazan	60	27	28	4	1	0.450	172	191	13.83%	84.71%	84
8th	Q	Ufa	60	26	29	5	0	0.433	145	147	11.04%	85.71%	82
9th		Moscow C	60	26	31	3	0	0.433	171	197	14.04%	85.71%	80
10th		Yaroslav L	60	24	28	8	0	0.400	191	219	16.67%	86.71%	80
11th		Cherepovets	60	22	24	14	0	0.367	161	147	11.83%	91.22%	79
12th		Novokuznetsk	60	21	25	12	2	0.350	146	150	8.13%	89.68%	77
13th		Nizhnekamsk	60	22	33	2	3	0.367	165	244	14.25%	84.10%	71
14th		Togliatti	60	19	35	5	1	0.317	197	251	14.66%	80.42%	63
15th	R	Novgorod	60	18	37	4	1	0.300	125	216	11.53%	84.18%	57
16th	R	Novosibirsk	60	16	40	4	0	0.267	128	213	8.21%	89.91%	52

Без комментариев

Так что любителям российского хоккея можно лишь посоветовать верить в светлое будущее да готовиться к стартующему вскорости реальному первенству Суперлиги.

Но если забыть про этот досадный конфуз и сосредоточиться лишь на соревновании, которое обозначено в названии игры, то перед нами будет очень добротный хардкорный менеджер. Вполне достойный для того, чтобы поселиться на винчестере у каждого хоккейного фаната. А если принять во внимание тучи локаута на горизонте очередного регулярного первенства НХЛ, то, лишь купив NHL Manager, у вас появится возможность узнать, кто все-таки стал обладателем Кубка Стенли 2005...

Тот самый счет, тот самый матч

Nizhnekamsk 3 — 15 Moscow D

Moscow D Rink — Elite League (1-7, 1-3, 1-5)

1-5	12:09	I. Nikulin	-	-	
1-6	13:03	Banham	Bulin	-	
1-7	16:22	Babenko	Hlinka	-	
2-7	24:43	Nabokov	Kravchuk	K. Stepanov	
2-8	29:00	Radulov	A. Kharitonov	Troschinsky	PP
2-9	30:01	Evseev	Mirnov	-	
2-10	35:18	Ovechkin	Mirnov	A. Kharitonov	
2-11	46:45	Banham	Schadilov	Yeremeyev	PP
2-12	48:42	Banham	Lisin	Subbotin	
2-13	50:04	Stepanov	I. Nikulin	Popkov	
3-13	50:33	Lehterä	Suursoo	Zvyagin	PP
3-14	52:03	Banham	Ovechkin	Vyshedkevich	PP
3-15	52:35	Ovechkin	Babenko	Subbotin	

Sat Jan 17th 2004 — Attendance - 3,920 — Referee - D. Zhdan

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА ★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★☆☆☆☆
РЕАЛИЗМ ★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★★★☆☆

7.4

13. Nikolai Zherdev (Columbus)

RICHARD BURNS RALLY

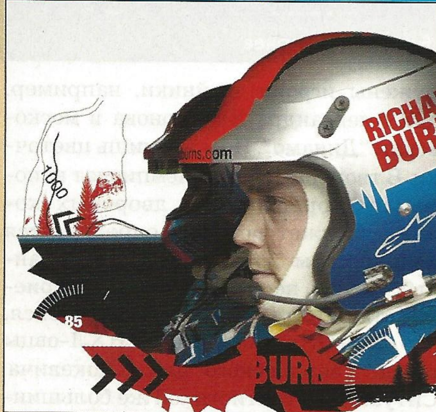
Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Невероятный результат!



RICHARD BURNS RALLY

★ Жанр Автосимулятор ★ Издатель SCi, Бука ★ Разработчик Warthog ★ Рекомендуется Pentium 4 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт www.richardburnsrally.com



Что бы ни говорили, а на титул самого-самого раллийного симулятора пока никто всерьез не претендовал, и роль короля год за годом отыгрывал Колин МакРей с его непревзойденной серией Colin McRae Rally. Такое положение вещей выглядело незыблемым: серия раз от раза становилась все могущественнее и краше, а попытки конкурентов выбить лидера из седла выглядели не серьезнее, нежели комариные укусы. Игроки и разработчики, казалось бы, смирились с такой ситуацией...

Конечно, все слышали о симуляторе от другой звезды WRC - Ричарда Бернса, однако мало кто мог всерьез поставить на этого "кота в мешке". Разработчики тем временем усиленно трудились для того, чтобы в начале осени сего года выкинуть на рынок свою взрывоопасную игру.

Как мы знаем, обещания тех, кто создает, очень редко в итоге совпадают с ожиданиями тех, кто играет (а уж тем более, играет профессионально - тестирует). Уникальный случай произошел с Richard Burns Rally. Признаться, мы не ожидали от этого произведения столь серьезной степени реалистичности. Даже несмотря на то, что разработчики только о ней и твердили, когда речь заходила об игре.

Повержен ли Колин МакРей? Ответ на этот вопрос вы найдете чуть ниже по тексту.

Ученье

Сразу оговорюсь, Richard Burns Rally не порадует дотошных любителей статистики. У игры нет лицензии мирового раллийного первенства, соответственно, нет ни именитых команд, ни пилотов. Все вымышлено. Да и количество машин до непозволительности мало. Меньше десяти штук. Где такое видано? Однако справедливости ради необходимо будет заметить, что и CMR был лицензированным лишь отчасти, правда, однозначно выигрывал по количеству автотранспортных единиц. Так что здесь можно признать паритет с небольшим преимуществом CMR (заочного сравнения этих игр нам не избежать). Естественно, при таком раскладе необходимо брать чем-то другим. Итак, что интересного и необычного готова предложить нам новая игра?

Быстренько об интерфейсе. Построено меню безупречно, как по части организации, так и по стилистике. Все ровно, строго, логично и не тормозит. Однозначно, по этому параметру произведение обставляет CMR с его довольно-таки непонятной приверженностью к бегущей строке. Здесь меню классическое.

Обзор игровых возможностей стоит начать с Rally School. Надо объективно признать, что ралли - непростая гоночная дисциплина (как, впрочем, и любая другая спортивная дисциплина), и для того, чтобы показать нормальный результат в серьезном симуляторе, необходимо знать азы управления раллийным болидом. Поэтому появление в этой игре режима обучения выглядит логичным и обоснованным. Кстати, пройти курс под руководством Ричарда Бернса я рекомендую всем: и новичкам, и тем, кто мнит себя бывалым ветераном. Поверьте на слово - не помешает.

Чему обучают в школе Ричарда Бернса? Сначала вы практикуетесь на ровной площадке в свободном стиле, просто осваиваясь с автомобилем. Далее начинаются специальные задания. Вас обучают, как правильно выставлять машину в занос в поворотах разной крутизны. С помощью простого сброса газа для длинных пологих виражей или при помощи ручника в крутых и медленных. Есть еще вариант - тормозя "левой ногой", то бишь одновременно используя газ и тормоз.

В школе вы научитесь контролировать машину тягой и правильно тормозить на разных типах покрытия, стараясь избежать блокировки колес, которая в свою очередь ведет к потере управления. Весь процесс снабжен понятными комментариями Ричарда, которые продублированы в левой части экрана текстом - для тех, кому проблематично воспринимать английскую речь на слух. Каждое упражнение демонстрируется сначала в исполнении гонщика, а затем, когда его выполняете вы, показывают повтор, где на трассе одновременно идут два автомобиля: ghost car Бернса и настоящий - ваш. Удобная штука для контроля собственных ошибок и недопущения их впредь. Всего одиннадцать упражнений, и только когда вы сдадите все тесты на perfect, можете считать себя более-менее подготовленным к выступлениям на более высоком уровне.

Закончив обучение, не спешите начинать чемпионат. Даже на среднем уровне сложности - это испытание не из легких! Сначала пройдите серию заездов против самого Бернса в игровом режиме под названием Richard Burns Challenge.

Между прочим...

А кто, собственно говоря, такой этот Ричард Бернс?

Англичанин Ричард Бернс не какой-либо проходимец, а, между прочим, человек, который становится первым в мировом раллийном первенстве. Ричард родился в 1971 году, дебютировал в WRC в далеком 1998 году в роли гонщика заводской команды Mitsu-bishi и сразу зарекомендовал себя в качестве быстрого и амбициозного пилота. Уже в 1999 году он сменил прописку, подписав контракт с другой японской командой - Subaru. Триумф случился два года спустя. В 2001 пилот стал чемпионом мира и с тех пор пребывает в ранге одного из самых звездных гонщиков серии.

Несмотря на успех, пилот вновь поменял место работы, в 2002 году став представителем Peugeot.

К сожалению, в текущем чемпионате Ричард участия не принимает. По медицинским причинам. Возможно, этот факт помог разработчикам создать столь серьезным симулятор, ведь рабочий график гонщикам был не столь плотным, как обычно, и его можно было гораздо чаще привлекать к тестированию произведения.




Согласитесь, проработка автомобиля могла бы быть и получше

Чем хорош этот режим? Своей компактностью. Игроку предложено несколько спецучастков с разными типами покрытия и климатическими условиями. Так сказать, мини-чемпионат. Соперник один - ghost car Бернса. Стартуете вы вместе и до конца проходите весь участок в бесконтактной борьбе. Опять же, очень хорошо для самосовершенствования: машина Ричарда демонстрирует, как лучше и эффективнее пройти тот или иной участок, эту или другую сложную связку поворотов. Определенно, без такой помощи было бы гораздо сложнее совершенствоваться в этой игре. Но не думайте, что время вашего виртуального противника априори лучшее и побить его нельзя. Можно, и не на одну секунду. Когда покажется, что Ричард медленный и неинтересный - увеличьте степень сложности и жесткость модели повреждений. Все начнется заново. Хотя уже очень не терпится начать чемпионат!

Хардкор!

Одолев Бернса несколько раз подряд на различных СУ, я с уверенностью и оптимизмом смотрел в свое будущее как пилота вымышленной заводской команды Subaru. Поэтому не особо сомневался, когда выбирал уровень сложности и степень реалистичности модели повреждений. Все по максимуму, впрочем, как обычно. И вот первенство стартовало.

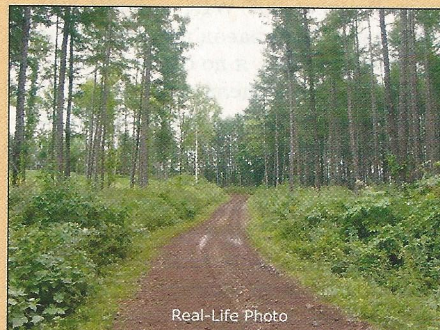
Что сразу бросилось в глаза, так это возможность ознакомительных поездок по спецучасткам того или иного гран-при. Такого не было нигде. Мало того, игра удивленно вскидывала брови и вежливо переспрашивала, уверен ли я, что отказываю от пробных заездов. Наученный МакРеем, где все вставало на свои места, что называется, по ходу дела, я, конечно же, был уверен. Зря? Зря!

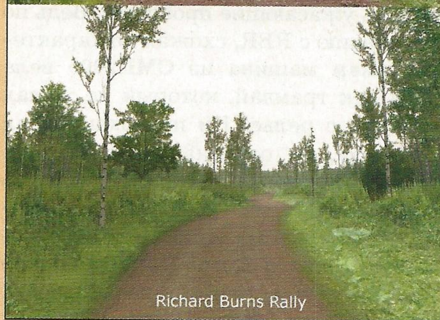
Второй момент, который невольно внушил уважение к плоду стараний товарищей из Warthog, - проработка настроек раллийного болида. Когда увидите, согласитесь, что местному алгоритму позавидует иной симулятор Формулы-1. Причем важно, что в случае с Richard Burns Rally этот аспект не выглядит украшательством - все реально работает.

Итак, первенство стартовало. В решетке пилотов поневоле я обнаружил исковерканные, но узнаваемые фамилии реальных пилотов (МакРей там есть), кстати, их выступление показало, что и расклад сил примерно соответствует действительности. Итак, физика и управление. Именно они диктуют условия всему, что происходит на трассе.

Richard Burns Rally - это хардкорный симулятор! Первый в истории раллийных игр правдивый имитатор, который требует от игрока длительного "наката" и уверенного чувства автомобиля. Ведь аварии тут караются очень и очень жестоко. Игровой движок адекватно просчитывает все силы, воздействующие на машину, коэффициент сцепления колес с дорогой, положение руля и то, насколько сильно открыта дроссельная заслонка. Ваши пальцы и руки должны проникнуть по ту сторону монитора и чувствовать поведение и реакции автомобиля так, как это делает настоящий пилот. Как вы думаете, легко ли это?

Для того чтобы пройти весь гран-при без ошибок, нужно быть очень продвинутым гонщиком. Машина рулится адекватно, но с ростом скорости появляются проблемы (не у игры, а у игрока). Ведь все действия вы должны осуществлять с опережением, как в жизни, начинать входить в следующий поворот еще задолго до того, как вышли из предыдущего. Умело орудовать балансом загруженности осей автомобиля, бороться с недостаточной поворачиваемостью, когда нужно, превращая ее в избыточную, выставлять машину в вираже боком, затем заправляя болид в следующий вираж. Часто ли необходимо пользоваться тормозом? Отвечу на этот вопрос вопросом. Часто ли вы пользуетесь тормозом в серьезных имитаторах Формулы-1? Поэтому важную роль играет работа штурмана. Кстати, штурман тут, как и в CMR, - реальный. Зовут его Роберт Рейд (Robert Reid) - это напарник Бернса. Манера его чтения несколько отличается от той, что использована в CMR. В частности, в Richard Berns Rally по-другому обозначаются повороты. Поэтому здесь также необходима практика. Без штурмана - как без рук.

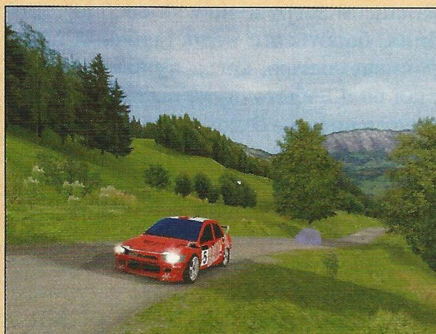

Real-Life Photo


Richard Burns Rally

Небольшое лирическое отступление. Параллельно с Richard Berns Rally на том же самом компьютере была установлена демо-версия Colin McRae Rally 2005, которая появится в начале осени сего года. Отбросим в сторону блеск и роскошь графики CMR, все-таки по этому параметру за Codemasters сегодня мало кто может угнаться. Посмотрим на поведение машин. Благо представилась возмож-







Ghost Car под управлением Ричарда Бернса пока позади. Но это не повод для радости. У игры еще куча козырей в запасе

ность в очной ставке сравнить два этих произведения. Так вот, после Richard Burns Rally, садясь за руль новомодного Peugeot 206 WRC в CMR 2005 и делая пробный заезд по определенному спецучастку, я до самого конца поездки не мог отделать от мысли, что меня обманули! Всю жизнь казавшийся эталоном автомобиль из CMR по сравнению с конкурентом не рулился совершенно! "Пежо" яростно загребал колесами, ощущение скорости было на высоте, но, когда речь заходила о том, чтобы поставить машину боком и войти в не самый сложный поворот, начинались ужасающие проблемы. Ведь по сравнению с RBR, схожая по характеристикам машина из CMR2005 вела себя как трамвай, который не желал сходить с рельс! Ни провокационная раскачка, ни однозначное контрсмещение, ни работа тормозом в поворотах, даже ручник - не спасали (а, между прочим, все эти вещи отлично работают в Richard Burns Rally)! Конечно же, еще рано делать какие-то выводы, но факт сравнения именно этих двух физических моделей говорит явно не в пользу произведения Codemasters. Когда такое было?

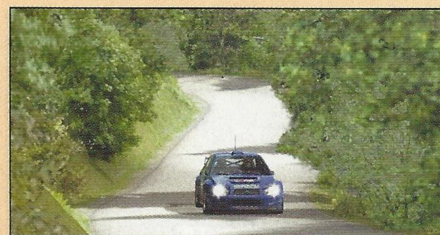
Richard Burns Rally обладает строгой и адекватной моделью повреждений, которая проигрывает CMR по части внешнего вида, но более строга и объективна. Наказывает так, что в скором времени начинаешь сомневаться в своих качествах классного виртуального пилота. Отваливаются двери, разбиваются стекла, мнется кузов, исчезают бампера и светотехника. Автомобиль теряет свои качества, управлять им становится сложно. При особенно сильном лобовом столкновении велик риск на этом же месте и закончить гонку. Никаких поблажек игроку. Ремонт осуществляется в реальном времени. Странно, но, несмотря на то, что все узлы и агрегаты исправны, внешний вид машины нередко отставляет желать лучшего. Опять же, как в жизни.

И еще одна ремарка. О столкновениях с объектами третьего плана. Помните, как раздражали (и раздражают, к слову) маленькие столбы, деревца и прочие незначительные препятствия, которые могли стать непреодолимой преградой для машин в CMR? Хотелось выть от досады, когда вы врезались на ходу перед финишем в маленький столбик и теряли шансы на победу. Согласитесь, это явный и совершенно ненужный перегиб "физической палки"? А вот в Richard Burns Rally - больше логики. Масса несущейся с дикой скоростью машины более точно сопоставлена с препятствиями, и таких вот глупых столкновений на порядок меньше!

В общем, по части реализма мы получили нового лидера, и имя ему - Richard Burns Rally. Старина МакРей, похоже, слегка отдыхает в придорожной траве.

Он сделал это!

Внешний вид Richard Burns Rally мог быть оценен гораздо выше при условии более тщательной проработки моделей машин. По этому параметру игра проигрывает CMR2005 несколько пунктов. Явно недостаточно полигонов, текстуры не отличаются законченностью и лоском, как у конкурента. Зато RBR есть что сказать, когда речь заходит о внешнем мире. Проработка природы - на самом высоком уровне. Отличные деревья, лес, эффекты. Правда, как и CMR, RBR хочет получить от вас очень неслабый компьютер с продвинутой видеокартой. Иначе и вовсе откажется запускаться.



Звук в игре безупречен. Масса эффектов и реальных сэмплов, отличные музыкальные композиции. Проникающие прямо в сердце крики испуганного штурмана при страшных авариях. Отлично!

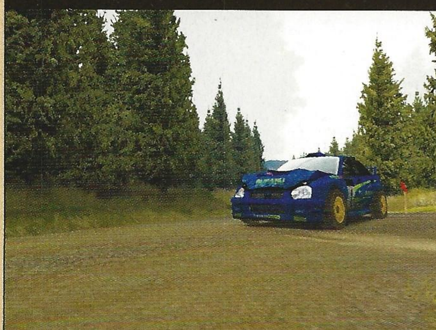
И теперь мы подходим к самому главному. Мы делаем выводы. Richard Burns Rally обошел CMR по части физики управления машиной. По крайней мере, обошел то, что мы видели в демо-версии. И это уже показатель! Ведь это лишь первое творение Warthog на ниве хардкорных автосимуляторов. И такой дебют! Естественно, мы не будем раньше времени ставить крест на столь любимой нами серии CMR, но тот факт, что она уже не властвует единолично на раллийном престоле, очевиден. И, вы знаете, это радует. В здоровой конкуренции рождаются шедевры. Этот принцип уже неоднократно проверен. В любом случае выигрываем мы - игроки.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.4
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Выглядит так, как будто только что вернулась с краш-теста. А на самом деле - вполне боеспособный аппарат!



Нет, это не товарищи из группы поддержки и даже не папарацци, которые хотят сделать выгодный кадр. В игре есть опция помощи при вылете с трассы. Вот эти трое появляются и вытаскивают вас из несложных кюветов, после чего бросаются в разные стороны



Звездное Наследие-1. Черная Кобра

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Не объявлен**
★ Разработчик **Step Creative Group** ★ Дата выхода **I квартал 2005**
★ Сайт **www.stepgames.ru/index.php!newid=2**



Цэ нэ болото, цэ - Гримпинская трясина! (с) ст. о/у Goblin

"Звездное наследие" – это римейк одноименного текстового квеста, потрясшего в свое время, по утверждению разработчиков, рынок игр для ZX-Spectrum. Этой фразой в принципе можно было бы и ограничиться при написании данной статьи, но, поскольку далеко не все в свое время имели шанс познакомиться с первым вариантом "Звездного наследия", то имеет смысл рассмотреть особенности данной игры.

И начать лучше всего с сюжета. Тут нам все привычно и знакомо. В туманном будущем Земля подверглась глобальной интервенции со стороны жабоподобных элиенов (артангов). Победа земноводных была полной и убедительной, а поверженным сапиенсам ничего не оставалось, как строить своим новым хозяевам пакости из сумрака глубокого подполья. Однажды главный герой (имя его пока, как водится, неизвестно, подвиг, наверное, будет бессмертным) вместе с отрядом партизан был вынужден вступить в схватку с жабьим патрулем. Потеряв друзей, груз и корабль, ему, тем не менее, удалось сохранить самое ценное – жизнь. Вторая хорошая новость – это то, что после заварушки горе-диверсант оказался на забытой Богом, людьми и артангами планете. Значит, у нас будет время осмотреться и разработать, а затем и реализовать план по возвращению нашего героя к активной подрывной деятельности. Собственно, эта задача и станет главной в игре "Звездное наследие-1. Черная кобра". А в случае успеха первой серии впоследствии нас будет ждать еще 5-6 частей. Судьба же будущего, как глобального для человечества, так и локального для сериала, решится в начале следующего года. — *А.В.*

До нашествия артангов здесь располагалась фабрика по производству лягушачьих лапок



Александр ВАСНЕВ

Путешествие Алисы

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Step Creative Group**
★ Дата выхода **Не известна** ★ Сайт **www.stepgames.ru/index.php!newid=3**



Понятно, что игра-то детская, но зачем при этом надо изображать профессора бесполым существом, все равно не понятно!

Что ж, случилось то, что должно было рано или поздно произойти! В сети руссоквеста попалась литературная дочка Кира Булычева – вечная школьница Алиса. Попалась вместе со всем своим окружением. Правда, клятвенные обещания разработчиков "Путешествия Алисы" во всем следовать сюжету одноименной повести оставляют еще надежду на то, что нас все-таки ждет компьютерная интерпретация знакомой и любимой с детства истории, а не сборник несмешных анекдотов по большей части скабрезного содержания.

Особенностью разрабатываемого квеста должно стать то, что развитие сюжетной линии будет показано глазами главной героини, и это позволяет сделать предположение о детской направленности проекта. В то же время, как сообщается, пройти игру будет отнюдь не просто, для этого потребуется "знание книги, выдумка и чувство юмора".

Возможно, что "Путешествие Алисы" получится вполне пристойным квестом, но более-менее уверенные выводы о будущем мешают сделать два обстоятельства: отсутствие образцов игровой графики (черно-белые арты - не в счет) да пустые места напротив таких важных для любой игры позиций, как издатель и дата выхода. — *А.В.*



AIWAN

Построение скриптовых сцен

(В помощь создателю приключений)



Здравствуйте, мы продолжаем знакомство с основами работы в BioWare Aurora Neverwinter Nights Toolset. В этот раз разберем изготовление скриптовых сценок на движке игры.

Вступление

Давайте немного поговорим о том, как работают скриптовые команды. Это важно, поскольку для успешного построения сценки необходимо понимать, что вы делаете, и видеть в строках кода все примерные движения объектов и события. Похоже на фильм "Матрица", где, глядя на ползущие по экрану монитора цифры, герои видели код и понимали, что он означает. Построить сценку, не обладая похожим чутьем, невозможно.

В скриптовых роликах основная ваша задача как режиссера - выстроить все команды, из которых состоит ролик, в строгую последовательность и задать жесткие временные рамки их выполнения. Больше всего времени уходит на доводку исполнения той или иной команды в секундах и долях секунды. Поэтому изготовлять сам скрипт и тестить его рекомендуется в отдельном модуле. Чтобы понять, как объект запоминает ту или иную команду, просто представьте, что у него есть специальный стек, в котором помещаются в очереди 75 команд. Цифра 75 - критичный предел, больше NPC за один раз не запомнит. Для того чтобы построить сценку с числом команд, превышающим 75, надо писать скрипт с задержкой исполнения команд, но об этом поговорим чуть позже. Ну что, начнем?

Функции

Наверняка вы уже видели огромный список функций в редакторе скриптов. Разберем основное различие между **ActionSpeakString** и **Speak String**. Мы специально выбрали эти две функции, которые выполняют одну и ту же задачу, но разными путями. На этом примере вы поймете, в чем их функциональное отличие. Например, у нас задача подойти к объекту и во время движения произнести некую фразу:

Пример 1.

```
ActionMoveToObject(oWp);
ActionSpeakString("Произнесенная фраза");
```

Наш объект, получив такую задачу, выполнит две команды по очереди. Эти команды будут загружены в стек в той последовательности, что вы видите. На деле мы получим вот что: объект подошел, произнес фразу. А если нам надо во время пути произнести фразу? Тогда мы воспользуемся функцией типа void():

Пример 2.

```
ActionMoveToObject(oWp);
ActionWait (3.0);
SpeakString("Произнесенная фраза");
```

Теперь наш объект, направляясь в точку oWp, во время следования через три секунды произнесет фразу. Но не все функции имеют два вида, поэтому существует способ ставить команды типа void() в стек команд:

Пример 3.

```
ActionMoveToObject(oWp);
ActionDoCommand(SpeakString
("Произнесенная фраза"));
```

В итоге получаем, что пример 1 равен по функциональности примеру 3.

ПРОСТЫЕ СЦЕНКИ

Я классифицировал сцены по сложности. Это не значит, что в реальности они существуют в таком виде, просто так легче разобраться. Вот код скрипта полностью (смотри прилагающийся модуль).

```
//::///////////////////////////////////////////////
//:: Copyright (c) 2004 WRG!
//:://////////////////////////////////////////////
/*
    СЦЕНА №1
*/
//:://////////////////////////////////////////////
//:: Created By: Aiwan
//:: Created On: 30.07.2004
//:://////////////////////////////////////////////
void main()
{
object oPC = GetEnteringObject();  // Берем того, кто наступил на триггер
object oDoor = GetObjectByTag ("AM_DOOR_START"); // Наша дверь
object oNPC = GetObjectByTag
("NPC_01"); // NPC в закрытой локации
object oWPpc = GetWaypointByTag("WP_PC_01"); // Точка, куда подойдет игрок
 // Проверим: Если тот, кто наступил на триггер не игрок ИЛИ на триггере есть
 // переменн. TRIGGER, то за скриптом последует команда "return", т.е. ВОЗВРАТ
 if (!GetIsPC(oPC) || GetLocalInt(OBJECT_SELF, "TRIGGER") == 1)
   return;
  {
  SetLocalInt(OBJECT_SELF, "TRIGGER", 1); // Сценка уже произошла
  SetCutsceneMode(oPC); // Переведем PC в режим Cutscene
  AssignCommand(oNPC, ClearAllActions()); // Почистим все Action_ у NPC
  AssignCommand(oPC, ClearAllActions()); // Почистим все Action_ у PC
  /*
  :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
   Все команды ниже, это последовательные команды ТРИГГЕРУ, чтобы он "ЗАПОМНИЛ" и "РАЗАДАЛ"
   задачи по адресам (Игроку, NPC и т.д.) в нужный момент времени. Количество этих команд не должно
   превышать цифру 75 - это максимальное количество запоминаемых действий одного объекта.
  :::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::::
  */
```





```
    ActionDoCommand(AssignCommand(oPC, ActionMoveToObject(oWPpc)));
// Игрока отправим нужную точку
    ActionDoCommand(AssignCommand(oPC,
SetFacingPoint(GetPosition(oDoor)))); // Повернем лицом к двери
    ActionDoCommand(AssignCommand(oPC, SetCameraFacing(250.0, 20.0, 45.0,
CAMERA_TRANSITION_TYPE_MEDIUM)));
    // Установим камеру в том положение, которое нам надо
    ActionWait(5.5); // Сделаем паузу
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC, ActionJumpToObject(oDoor))); //
Отправим NPC к нам
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC,
SetFacingPoint(GetPosition(oPC)))); // Повернем его в нашу сторону
    ActionWait(2.0);
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC, ActionPlayAnimation(ANIMA-
TION_FIREFORGET_SALUTE, 1.0, 3.0)));
    // Заставим проиграть анимацию САЛЮТ. Он нам помашет рукой
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC,
PlayVoiceChat(VOICE_CHAT_HELLO))); // Проиграет звук привета
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC, SpeakString("Привет!"))); //
Произнесет фразу
    ActionDoCommand(AssignCommand(oPC, SetCameraFacing(250.0, 7.0, 45.0,
CAMERA_TRANSITION_TYPE_SLOW)));
    //Изменим положение камеры
    ActionWait(3.5);
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC, ActionMoveToObject(oPC))); //
Отправим NPC к игроку
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC,
ActionDoCommand(SetCutsceneMode(oPC, FALSE))));
    // Убираем режим сцен у игрока
    ActionDoCommand(AssignCommand(oNPC, ActionStartConversation(oPC)));
// NPC начинает разговор с игроком
    }
}
```

Этот скрипт обязательно ставится на триггер или на вход в локацию и т.д. И все действия выстроены в строгую очередь в стеке объекта (в данном случае - триггера). Убедительно прошу не ставить скрипты роликов на OnEnter стартовой локации при начале модуля! Если у вас большая необходимость в этом, то просто напишите для выполнения скриптовой сценки задержку на несколько секунд. Дело в том, что при старте модуля движок игры выполняет необходимые для старта внутренние команды, и скрипт пройдет при неуправляемой камере, которая упрется в пол или еще куда.

Вернемся к нашему скрипту. Вы заметили, что с точки зрения программирования он написан неверно? Точнее, он перегружен лишними функциями. Это верно, но мы хотим, чтобы вы поняли, почему это сделано именно так.

ActionDoCommand() в нашем случае ставит все остальные команды в очередь стека триггера. В противном случае все наши команды мгновенно ушли бы по адресам: игроку, NPC; и они выполнили все в той последовательности, в которой их получили. Но мы сделали так, что триггер запомнил все необходимые действия для каждого объекта у себя и просто раздал их каждому в нужный момент. Этим мы освободили себя от отслеживания выполнения команд каждым участником сценки. Мы попросту сделали триггер нашим командиром. И в этом случае выполнение команд можно отделить друг от друга командой ActionWait() для триггера.

Я советую не уничтожать этот триггер в конце, как делают многие, так как он может уничтожиться раньше завершения действий и ваш ролик не успеет завершиться. Советую при таких сценках уже готового NPC из синьки ставить в закрытую локацию, специально изготовленную для таких нужд. Дело в том, что, при одиночной игре, выполняя команду CreateObject(), компьютер будет немного тормозить. Это связано с тем, что в данном случае он выступает и сервером, и клиентом одновременно. Поэтому на вашей супертачке Р-4 3000 с мозгами 1 Гб может появляться заметное подергивание. И чем больше вы создаете объектов, тем больше будет тормозов. Для шардов это не актуально, у них клиент и сервер на разных машинах.

Разберем некоторые части скрипта подробно.

if (!GetIsPC(oPC) || GetLocalInt (OBJECT_SELF, "TRIGGER") == 1)
return;

Эта строчка не даст запускаться скрипту, если на триггер наступил не PC или скрипт уже один раз сработал.

SetCutsceneMode(oPC);

Переводит PC в режим сцены, убирает панель и делает невозможным вмешательство игрока.

ActionDoCommand(AssignCommand(oPC,SetFacingPoint(GetPosition (oDoor))));

Эта строчка поворачивает PC в сторону, в данном случае лицом к двери, из которой появится NPC.

Команда SetCameraFacing() установит камеру в то положение, которое вам нужно для комфортного просмотра сценки. На примере параметров нашего скрипта:

CAMERA_TRANSITION_TYPE_SNAP немедленно переместит камеру на новую позицию, тогда как другие типы перемещают постепенно.

CAMERA_TRANSITION_TYPE_MEDIUM переместит камеру из исходного в то положение, которое мы укажем.



250.0 - градусы относительно оси. (0.0f=East, 90.0f=North, 180.0f=West, 270.0f=South) начертите на бумаге схему с градусами и сторонами света, вам будет удобнее ориентироваться.

20.0 удаление от игрока. (min 5, мах 20).

45.0 наклон (1 - вертикально, 50.0 мах, почти в горизонт).

ActionDoCommand(AssignCommand(oCaet, PlayVoiceChat(VOICE_CHAT_HELLO)));

Наша дама выкрикнет приветствие. Запомните, что это будет действовать, только если у NPC установлен звук с такой возможностью. Его нет у монстров и прочих второстепенных NPC, но есть у стандартных комплексов звуков PC или хенчмэнов. Так что, если вы примените PlayVoiceChat(), но ничего не услышите, просто смените у NPC набор звуков в свойствах. Стоит знать одну особенность стандартных скриптов от BioWare. Если вы пользуетесь PlayVoiceChat(), то параллельно звуку будет выполняться SpeakString() фра-





зы из скриптов по умолчанию. Чтобы в сценке не появлялись английские фразы, надо поставить следом за функцией PlayVoiceChat() строку с какой-нибудь репликой из сценки, причем время срабатывания должно быть одно и то же, и лишь порядок функций должен быть такой: звук и сразу фраза. Мы просто накладываем одну строку на другую, скрывая иностранные буквы.

ActionDoCommand(AssignCommand(oCaet, ActionDoCommand(SetCutsceneMode(oPC, FALSE))));

Снимает режим скриптовых сцену PC.

Сделайте одну-две НЕЙТРАЛЬНЫЕ КО ВСЕМ фракции, специально для SetCutsceneMode(). Дело в том, что врагов PC трудно будет заставить не убивать вас, а если у него будет нейтральная фракция, то можно ее сменить прямо в скрипте с одной на другую. Но об этом позже.



Пока еще не были затронуты такие параметры, как поведение хенчмэна, фамильяра и т.д. На такую короткую сценку можно, например, просто выделить дополнительную точку и ставить их туда. Сценка короткая и сбоев из-за свободы помощников быть не должно. Сложные вопросы, в частности, управление камерой и PC при перемещении сценки, мы рассмотрим ниже.

Сложные сценки

В понятие "сложные" входит управление игроком при перемещении, обработка помощников и использование большего числа команд, чем может вместить стек одного объекта. К тому же вам, наверное, хотелось бы переместить камеру и показать одну и ту же сцену с разных ракурсов. Спешу сразу вас разочаровать: "Aurora Engine" не позволяет отрывать камеру от игрока, но это не повод для того, чтобы не пользоваться ее перемещением. Реализуется это следующим образом: делаем затухание экрана, на игрока накладываем невидимость, перемещаем его в нужную точку с нужным ракурсом, убираем затухание - пошла сценка.



Основным отличием от кода первого скрипта будет наличие такой функции, как DelayCommand(). Эта функция позволяет задержать выполнение той или иной команды на требуемый отрезок времени. Построение команд тоже несколько изменится, теперь мы не будем вешать все на один объект, заполняя его стек-команд, соответственно отпала нужда в ActionDoCommand().

Мы не будем приводить здесь полный скрипт второй сценки. Он громоздкий, а все необходимые комментарии приведены в теле скрипта. Лучше откройте его в Toolset'е и посмотрите. Мы просто объясним некоторые детали, которые не стали комментировать в нем, и важные моменты вообще, о которых можно и нужно сказать отдельно.

Теперь мы определили спутников игрока, будь то животное, фамильяр или хенчмэн. И для того чтобы спутник вел себя адекватно, а вернее, не мешал и не болтался под ногами, мы его просто-напросто парализовали специальным эффектом **EffectCutsceneParalyze()**. Теперь он точно не кинется за нами вдогонку при перемещении камеры и не станет на пути NPC.

Еще один момент. Мы несколько усложнили задачу в скрипте, сделав его на фоне диалога, который переходит в паузу и продолжается с той же строки после прохождения сценки. Для того чтобы мы, взяв игрока из точки диалога, могли вернуть его назад, воспользуемся функцией:

SetLocalLocation(oPC,"START_POINT", GetLocation(oPC));

В ней мы запомнили координаты игрока и в конце скрипта вернем его назад в исходную точку.

Еще момент. Если мы хотим, чтобы игрок участвовал в каком-то эпизоде в сценке, но перед этим он был невидим, то подбираем время, в течение которого он будет скрыт от нас, затем эффект заканчивается, мы его показываем, после опять накладываем эффект невидимости и т.д. Все это, естественно, с затуханием экрана, если только вам зачем-то не нужен обратный эффект. Тут выбор за вами.

SetAILevel(oNPC,AI_LEVEL_HIGH);

Этой строкой мы сделали AI нашего NPC высоким для того, чтобы он лучше искал путь до нужного объекта, пользовался разными зельями - в общем, чтобы не "тупил". Однако это сильно нагружает систему, ведь по умолчанию стоит **AI_LEVEL_DEFAULT**. После того, как пройдет сценка, верните этот параметр на место, если вы не уничтожаете NPC.

effect eSlow = EffectSlow();

В игре нет возможности заставить игрока идти к цели, а не бежать. Если мы можем отправить NPC пешком, то игрока мы можем заставить идти только при помощи такого эффекта.

Иногда для того, чтобы показать появление NPC, не обязательно его брать из закрытой локации или создавать скриптом. Можно просто поставить его в нужную точку или в укромное место и при запуске скрипта сделать его невидимым несколько секунд и снять эффект, когда нужно. Он как бы появится из ниоткуда, а на самом деле будет стоять все это время парализованный и невидимый рядышком.

Так как все участники сценки - с одной или двумя нейтральными фракциями, то изменить фракцию в конце ролика можно командой:

ChangeToStandardFaction(oNPC, STANDARD_FACTION_HOSTILE);

Если необходима другая фракция, не стандартная, то это тоже можно сделать ChangeFaction() (смотрите функции).

Заключение

Мы хотели написать еще одну сценку, но потом подумали, что вам будет интереснее увидеть не бутафорскую, а настоящую сцену. Так вот, вместе с модулем выложен скрипт финальной сцены модуля "Проклятие Левора - Пламя Флегетоса". Это третий модуль первой части работы нашей команды, его можно взять с нашего июньского диска или с сайта *www.wrg.ru*. Просто сделайте экспорт этого скрипта в модуль и посмотрите, какой объект что делает и как себя ведет. Мы сделали необходимые комментарии, поэтому, если вы разобрались с первыми двумя скриптами, то этот поймете без проблем. Не гарантируем, что в той версии модуля, которая была выложена на диск, он будет работать как часы, так как мы его дорабатывали, но для вас главное - посмотреть код.

Код скриптов, который мы приводим, не обременен дополнительными условиями. Например, можно ввести переменную и при наличии таковой сделать разные варианты финала сценки. Но это уже на ваше усмотрение. Наша задача - научить вас азам. **Н**



Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Когда хирургия бессильна

*'Cause you can't have two killers
Living in the same pad*
Van Der Graaf Generator

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Digital Jesters, Бука** ★ Разработчик **Larian Studios** ★ Русское название **Beyond Divinity: Оковы судьбы**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1,4 GHz, 512 Mb RAM** ★ Сайт **www.beyond-divinity.com**

Если вместо "Синдром Завышенных Ожиданий" говорить что-то вроде "Ожидательный Синдром Завышения", то его можно будет даже сокращать - ОСЗ, и выглядеть это будет более по-медицински. Перед нами как раз клинический случай этого тяжелого заболевания, то бишь игра не однозначно плохая, но теряющаяся на фоне надежд, которые на нее возлагали. С одной стороны, никто не виноват, что народ наш слегка зажрался, но ноблесс-то, как говорил Выбегало, оближ! Тень великих предков должна воздействовать на гейм-дизайнера сугубо положительно, заставляя его еще и еще раз превосходить прошлые достижения, прыгать выше головы Бубки и дальше горизонта событий.



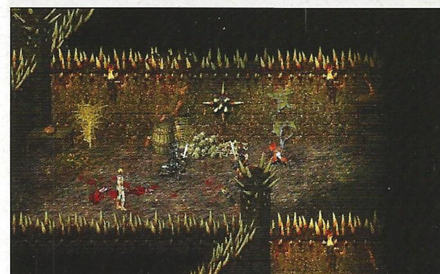
Но, увы, иногда все выходит совсем иначе. Врач выходит из операционной к родственникам больного, механически стягивает перчатки, забрызганные кровью, и убитым голосом сообщает: "Слишком запущенный случай ОСЗ. Мы старались, но ничего не смогли сделать. Вы разрешите использовать его органы в донорских целях?". На картонной бирке, прицепленной к большому пальцу правой ноги, санитар выводит корявыми буквами имя и фамилию: Beyond Divinity.

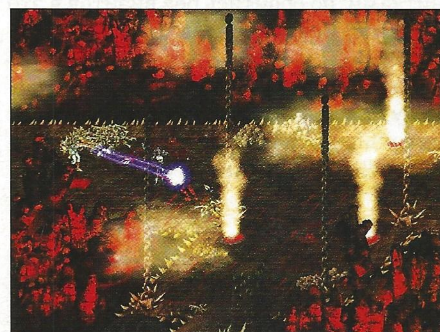
Убить пересмешника

Фамилия-то действительно славная, вот что обидно! Divine Divinity, хотя тоже была не без недостатков (правда, nobody's perfect, если подумать), производила отменное впечатление. Такой свежий взгляд на вещи, приятный и человеку с опытом, и тем более неофиту. Изобиловавшая ролевыми штампами "диванная диванность" над ними же и посмеивалась, держа фигу в кармане для каждого RPG-эпика, включая себя саму. Да и с чисто геймплейной точки зрения соединение классической ролевой истории с безудержным драйвом дьяблы получилось очень достойным. Была и графика, качественная и разнообразная, и интерактивность окружения, заставлявшая вспоминать все лучшие старые Ультимы, где-то с пятой-шестой серии начиная. В общем, чувствовались хорошо прижившиеся донорские органы от The Lady, The Mage and The Knight, умершей во младенчестве от злокачественного недостатка финансирования, осложненного лицензионными неувязками.

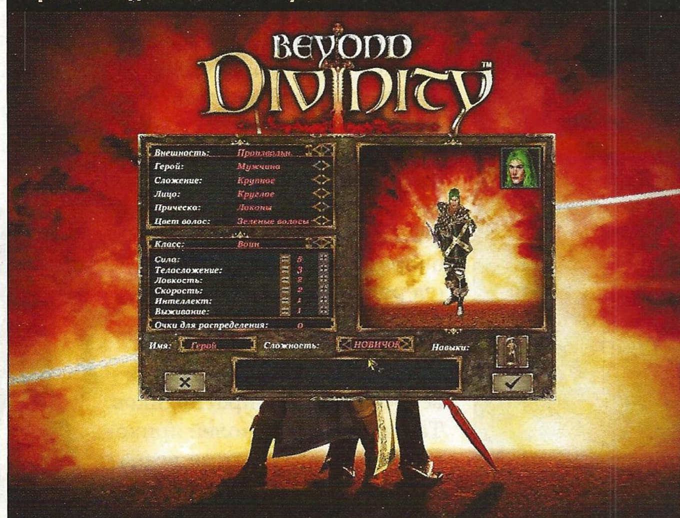
И, наверное, одной из причин получившегося качественного продукта было тотальное нежелание разработчиков кого-либо убивать. Это не был киллер-чего-нибудь. Не BG II-киллер, и не Diablo II-киллер, и уж тем более, Боже упаси, не Ultima VI-киллер. Просто хорошая игра.

Проблема Larian Studios, и, как мне кажется, проблема основная, состоит в том, что с помощью Beyond Divinity они все-таки захотели хоть немного, но убить Дьяблу. Правда, их явно насторожил тот факт, что до сего момента все попытки порвать Рогатого завершились разной степени провалом, и даже успешные игры (как, скажем, недавний Sacred, во многом, кстати, напоминающий первую Divinity) не

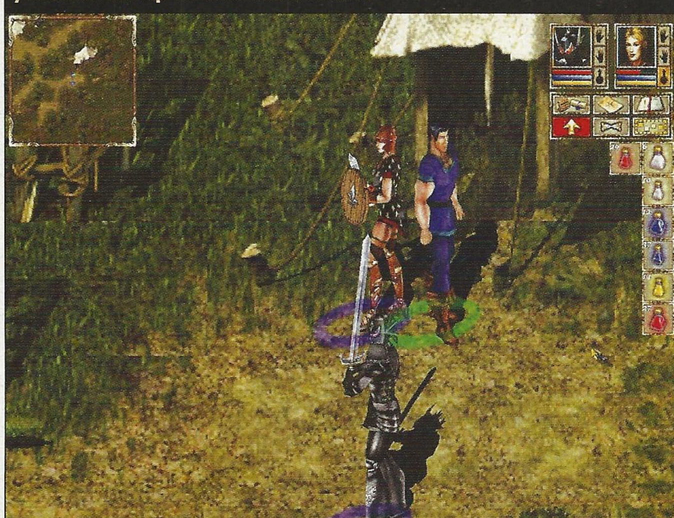




способны состязаться с ним один на один. Поэтому традиционную сюжетную линию и всех сопутствующих ей официальных лиц оставили на месте, для виду: мол, мы на самом деле опять никакие не киллеры, у нас тут дофигища часов реального геймплея и 300 побочных квестов. А затем добавили Battlefields, которые в русской версии были названы "Параллельными мирами", - маленький дьябло-клончик (отметим, что в этом режиме персонажа можно гонять и после окончательного и победного прохождения). Такие островки непуганых Баалов: пяток торговцев, они же раздатчики квестов, окрестности с разной степенью кишения монстров и несколько донжонов. И все это - исключительно для прокачки и шмоток.



Генерация. Хотя позиции "внешность" и "герой" разделены, создать мужчину с внешностью женщины, как случалось в первых голдбоксах, не получится



Модельки можно рассмотреть вблизи. И сами они неказисты, да и приближение превращает прелестный спрайтовый пейзаж в ужасный набор пикселястых тайлов







И получилось так, что не вписались эти самые параллельные миры в нашу перпендикулярность, остались чужеродными метастазами в диванном теле. При этом их привязка к основной сюжетной линии выполнена белыми нитками, но обойтись без визитов в это царство бесконечного манчкинизма практически невозможно: объезда не предусмотрено. Получается как-то натянуто все, и одного этого хватило бы для убиения половины впечатления от игры. Но одним этим не обошлось.

Крошка Дорит

Объединяет "Оковы судьбы" со славным предком фактически только общий игровой мир, ну и название заодно. При этом Beyond Divinity - не совсем сиквел, а если быть совсем точным, совсем не сиквел. Вообще говоря, сложно подобрать классный чин для этого проекта, даже несмотря на расплодившие в наше тысячелетие термины "адд-он" и "экспеншен пэк". Игра, с одной стороны, самостоятельная, с другой - Divine Divinity 2 продолжает находиться в разработке. Получается эдакий офф-шот от основной серии, призванный заодно напомнить о разработчиках.

Получается странное дело: в разработку даже такой промежуточной игры вкладывается уйма сил, средств и таланта, что отвлекает ресурсы от DD2 и откладывает ее выход. С другой стороны, учитывая априорный статус проекта как "временного заполнителя внимания", уже упомянутые силы, средства и талант почти наверняка окажутся в недостатке.

Так и случилось.

Первый признак тому - уже помянутые запараллеленные миры, но к ним мы еще вернемся позднее. Второй - внешний вид. Если Divine Divinity поражала богатым, просто живым и дышащим миром, и ей можно было с легким сердцем дать приз за лучшую двумерную графику, то потомок... Потомок как-то подкачал. Несмотря на использование старого знакомого движка, интерьеры и предметы выглядят чудовищно однообразно. Может, тут проблема в левел-дизайне, но все выглядит скучно, серо и, как некоторые скажут, даже уродливо. Да и вообще многообразие мира как-то перестало ощущаться.

Кроме того, авторы пошли на шаг, может, и модный, но все же несколько опрометчивый. Чудесные спрайтовые модели героев и монстров сменили буратинистые уродцы а-ля первый квейк. Число полигонов ужасает даже любителей ретро, а качество анимации ниже каких-либо похвал. Смысл этих пертурбаций туманен, а вот впечатление они портят, и весьма.

Обширней и медлительней империй

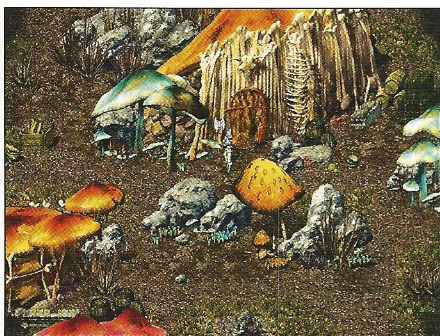
Казалось бы, сюжет должен нас вытянуть и спасти. И правда: на первый взгляд, он просто обязан это сделать. Некий доблестный паладин был пленен страшным и ужасным демоном Самаэем (в русской версии он назван Самуэлем, отчего постоянно возникает желание обозвать его "Сэмми-бой"), а затем его душа была объединена с сугубо отрицательным Рыцарем Смерти. То есть получается как в ряде голливудских боевиков: два заключенных, "скованных одной цепью", вынуждены бежать вместе, несмотря на взаимную неприязнь. Задумка интересная, если бы не подкачала реализация. Во-первых, все так или иначе и будет вращаться вокруг этой противоестественной связи практически до конца (хотя кому-нибудь это может показаться плюсом). Во-вторых, сие вращение будет осуществляться медленно и печально, бсз драйва и огонька. Юмор первой части вроде бы присутствует, но стал каким-то натужным. Возможно, это галлюцинация и чистый субъективизм, возможно, но все же... както не смешно.

И, наконец, в-третьих. Параллельные миры. Если основной мир получился у авторов каким-то неживым, то уж мертвее этих придумать просто нереально. Кучи скучных и однообразных подземелий, а в них - кучи голодных монстров, тоже довольно однообразных и даже в некоторой степени скучных. Да, на первый взгляд все, как в Diablo, с одной, ключевой разницей: совершенно неинтересно.

Допустим, вы скажете: ну не ходи ты в эти параллельные миры, коль они так не милы твоему сердцу. А не получается, отвечу я! По адскому замыслу разработчиков без постоянных визитов в это манчкинское чистилище пройти игру если и не невозможно, то ужасно трудно. После получения очередного ключика от очередного эпизода параллельной монстрокрушилки будьте уверены в резком увеличении уровня встречающихся противников. Так что волей-неволей приходится отправляться за ясаками.

Вот такими вот пасторалями нас пытаются убедить, что это тоже почти Divine Divinity









Падение дома Эшеров

Ну а как геймплей, спросите вы меня голосом Бонуса? И вы знаете, я даже не буду знать, что ответить.

С одной стороны, задумок опять-таки было много, и почти все - хорошие. Из связанности душ главгероя и Рыцаря Смерти естественным образом вытекает хоть маленькая, хоть на два персонажа, а партия. Правда, тут кое-что тоже как-то не срослось. То есть вполне логично, что смерть одного из героев влечет за собой автоматическую смерть второго и, как следствие, game over. Но игроку это воспринять, а тем более пережить, трудновато. Может, стоило как-то еще изо-бразить эти оковы судьбы?

Далее, некоторой переработке подверглась ролевая система. Атрибуты никто не трогал, а вот скиллы переделали. Раньше система навыков в общем и целом копировала Diablo, теперь же в Larian придумали нечто свое. Получилось, как ни странно, похоже на Mechwarrior RPG третьей редакции. То есть, у нас имеется навык и куча подналыков в нем, например, в воинском скилле "двуручное оружие" есть отдельные суб-скиллы для мечей, копий, топоров и прочего, а в каждом из них отдельно можно прокачивать дополнительный урон, меткость, возможность нанесения критических ударов и так далее. В принципе довольно интересно, вот только очков, на которые идет прокачка всего этого богатства, явно недостаточно. А ведь открытая архитектура игры позволяет выучить и воровские, и магические навыки - только плати деньги учителям, и они откроют тебе дорогу к знаниям. Только не надо обольщаться: пока ты не вкачаешь в этот навык очки, его знание никак не отразится на твоих успехах.

Похоже, разработчики все это так и задумали, и предусмотрели возможность отказаться от навыка и перекинуть все освободившиеся очки в другой. Правда это стоит денег, но с этим в Beyond Divinity проблем никаких нет. Проблемы есть с логикой (интересно, кому это я плачу?) и с балансом, пользуясь дырками в котором вполне возможно создать машину убийства даже со скудными ресурсами скиллпойнтов. По крайней мере из воина такой небольшой Джаггернаут может получиться, при наличии, конечно, хорошего дрына в руках.

Броню и вышеозначенные дрыны, как и в диванной диванности, можно улучшать специальными чармиками. В русской версии их обозвали рунами. Отчего-то авторы отказались от практики указания бонусов прямо на руне, а разработали систему имен для чармов, расшифровку которых лично я нашел только в Сети. Подход спорный, однако ж и Blizzard не сделала рецепты для куба доступными из игры.

Что бы еще отметить... Конструирование ловушек и алхимию? Практическая ценность их представляется мне довольно низкой, лично я предпочел перекинуть очки в другие навыки. Еще одна хорошая задумка, не до конца отработанная. Вот специальные магические куклы (что-то типа вуду) получились куда органичнее. И, пока не забыл, еще два важных пункта в любом меню: комбат и музыка.

Первый, как и раньше, реалтаймовый с паузой, и сейчас ее ценность повысилась стократно. Сказывается наследие сингл-персонажной Divine Divinity: ваши герои без ценных указаний не будут не то что атаковать противника, а даже огрызаться на укусы. Что до музыкального сопровождения, то оно достаточно традиционно, в средневеково-эрпэгэшном духе, только вот навевает некоторую зевоту.

Приходит время подведения итогов. Larian Studios, безусловно, справились с задачей: они напомнили о себе, да так, что теперь ожидание Divine Divinity II будет окрашено страхом. Страхом, что снова мы увидим серую и безликую игру, в которую предполагалось вложить очень-очень многое, но не получилось почти ничего. В которой открытая архитектура конструирования персонажа окажется ненужной. Игру, за которую не стоит садиться без напильника в руках. Впрочем, причем тут напильник? Хирургия в нашем случае бессильна.

Единственный положительный эффект от Beyond Divinity следующий: когда DD 2 выйдет, она не станет жертвой ОСЗ. Главное, чтобы бельгийцы не переборщили: с такими темпами народ вообще перестанет ее ждать. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★☆☆☆☆☆☆
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆

5.5

Теперь инвентарь объединен с экраном статистики. К сожалению, снять режим прокачки скиллов не удалось: при его включении игра ОЧЕНЬ ЧАСТО вылетает

Seifer, Александр СМИРНОВ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Большая сеть в маленькой комнате

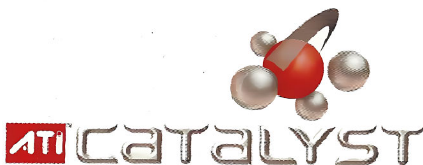
Стандарт FireWire 1394 не то чтобы очень распространен, однако, когда дело доходит до работы с вместительными устройствами (например, видеокамерами или HDD-MP3 плеерами), работа с такими носителями без сверхбыстрой передачи информации может затянуться надолго. В этом отношении USB второй ревизии явно уступает FireWire. Проигрывает "юэсбишка" и в плане эффективной длины провода.

Вероятно, на волне популярности крайне вместительных переносных устройств компания NitroAV.com предложила диковинную новинку – первый в мире маршрутизатор FireWire800/1394. Девайс позволит объединять в сверхскоростные сети (скорость передачи информации в спецификации 1394b достигает 800 мбит/сек) компьютеры, видеокамеры, различные плееры, домашние кинотеатры и прочую периферию. Единственная беда в том, что стандарт FireWire ограничен четырьмя метрами провода. Делу не сильно помогает встроенный в маршрутизатор усилитель сигнала: это всего лишь позволяет увеличить фактическое расстояние между конечными приборами на четыре метра. Устройство построено на микросхемах Texas Instruments, разработчики учли вероятность того, что для всех восьми компьютеров или видеокамер может элементарно не хватить розеток, ведь диаметр всей сети – не более 8 метров (сложно выбраться за пределы комнаты). Трудно сказать, будет ли девайс иметь большой успех, но, скорее всего, свою аудиторию он найдет, так как FireWire-свич пока что единственный в своем роде.

FireWire

ATi и id

Не секрет, что радеоны не являются рекомендованными видеокартами для DOOM III. Radeon X800 Pro в тестах уступает даже не самому быстрому GPU от NVIDIA - GeForce 6800. Но предприимчивые канадцы из ATi не унывают – недавно была выпущена новая версия унифицированных драйверов Catalyst 4.8 (см. на нашем диске). Тесты наглядно демонстрируют повышенную производительность во многих Direct3D и OpenGL приложениях, но, самое главное, разработчики обещают, что третий "ДУМ" будет "бегать" быстрее на целых 12 процентов.



Улучшения поменьше (до 5 процентов) коснулись: тест-пакетов 3DMark2001 и Aquamark 3, игр Comanche 4, Dungeon Siege, Unreal Tournament 2003 и 2004. От некоторых "радеоновских" ошибок избавлены 3D Mark03, Beyond Divinity, High Heat Baseball 2003, Madden NFL 2003, Need for Speed Underground, Splinter Cell Pandora, Thief 3 и Unreal Tournament 2004.

Новый средний класс



Высокие баллы в тестовых приложениях у последних моделей "жифорсов" вряд ли смогли кого-либо удивить, заоблачная цена за хай-энд новинки тоже была вполне предсказуемой. И вот настал черед так называемого мэйнстрима. NVIDIA не выпускала хороших моделей среднего класса с момента выхода GeForce 4 Ti 4200 - видеокарты, используемой многими и по сей день. После нее следовали слабые и дорогие модели (вроде FX 5600), которые по ряду параметров проигрывали "четвертым титаниумам" при стоимости большей в полтора - два раза. Новая, шестая, линейка графических ускорителей, наконец-то, обзавелась middle-end'ом – 6600 и high-middle'ом – 6600GT.

В основе GeForce 6600 - графический процессор с кодовым названием NV43, построенный по 110нм-техпроцессу. В целом, новый GPU почти не отличается от NV40, на котором базируется GeForce 6800: видеокарта будет поддерживать MS DirectX 9.0c (шейдеры 3-й версии), технологии IntelliSample 3.0, Ultra shadow 2, операции с 32-битной плавающей точкой, 64-битное фильтрование текстур, память GDDR3 (только на GeForce 6600 GT). Однако в целях экономии средств GF 6600 получился неслабо "купированным" относительно старшего 6800: всего 8 пиксельных конвейеров против 16 у GF 6800 GT/Ultra и 12 у GF 6800, а вершинных – вдвое меньше (3 у GF 6600 вместо 6 у старших моделей), пропускная способность памяти также сократилась вдвое и составляет 128 бит, количество транзисторов оказалось урезанным до 146 миллионов. Странно, что неизменной осталась функция SLI, позволяющая разместить сразу два графических ускорителя на одной материнской плате с двойным слотом PCI-Express. Пока не распространенная и не особенно нужная функция может серьезно увеличить себестоимость модели, ориентированной, в первую очередь, на средний класс. Интересно, что именно с GF 6600 NVIDIA начнет поставлять сначала версию видеокарт на PCI

Санрайз-ПРО: торговля компьютерами по-новому

Фирма Sunrise открыла в торговом центре "Динамо на Станколите" магазин с оригинальной технологией продаж. Ее особенность состоит в том, что выбор товара клиенты осуществляют на экране терминала, как в интернет-магазине. Такой подход рассчитан, в первую очередь, на профессионалов, которым достаточно видеть технические характеристики и описание товара. Сейчас для покупателей действует около 100 рабочих мест. Время выполнения среднего по объему заказа – до 9 минут.

Кроме компьютерной техники магазин предлагает цифровую фото- и видеотехнику, а также бытовую электронику класса Hi-Fi и телефонию, включая сотовую. Руководство "Санрайз-ПРО" утверждает, что благодаря использованию новой технологии торговли местные цены будут существенно ниже, чем в обычных розничных магазинах. — *A.C.*



Express, а лишь затем AGP-8x вариант.

GF 6600 GT нацелена на лидерство в ценовом сегменте таких карт, как GF 5700 Ultra, 5900 и 5900XT, ATi Radeon X600 XT, X600 Pro и 9800 Pro, а менее навороченный GF 6600 должен покорить пространство, ныне занимаемое GF 5700, 5600 и ATi Radeon X600, 9800SE, 9600 XT, а также 9600. Но это, как говорится, в теории, на практике балом правят розничные продавцы, которые, в свою очередь, напрямую зависят от цен поставщиков, а те ориентируются на стоимость закупки у фирм-производителей. Первые выводы можно будет сделать, когда новые видеоадаптеры появятся на прилавках магазинов.

Породистые и бесхвостые





Небезызвестный производитель компьютерной периферии, компания A4 Tech предложила общественному вниманию новую линейку своей "мышиной" продукции: MediaWEB Desktop 2350-ZRP (в наборе мышь и клавиатура), восьмикнопочную мышку Office 8K (RP-680), а также беспроводную мышку для ноутбуков RP-1558. Традиционно в комплект поставки входит зарядное устройство, справляющееся с аккумуляторами типов AA и AAA. В коробки не забыли положить и два комплекта батареек, чтобы работа не прерывалась на время зарядки. В целом, продукция A4, как и прежде, поддерживает хорошее сочетание цены и качества, хотя пятилетней гарантией на свою продукцию (как серия MX от Logitech) она похвастаться не может. Единственное, что не понятно, – зачем ноутбуку нужна беспроводная мышь?

Счастье оверклокера

Рынок непрерывно развивается, очередным массовым чипсетом скоро станет Intel i925X. Под техническую новинку сначала, как водится, выходят Hi-End решения. Вот и на официальном сайте популярной тайваньской компании-производителя Atbatron появилась информация о выходе материнской платы PX925X Pro-R на новейшем наборе интеловской логики. Вот главные достоинства грядущего "дэлюкса":

- поддержка LGA775 процессоров Pentium 4/Celeron D с FSB 800/533 МГц;
- чипсет i925X;
- чипсет ICH6R;
- 4 слота DIMM с поддержкой 2-канального доступа к памяти DDRII (400/533);
- слоты расширения: PCI Express x16, 2xPCI Express x1, 3xPCI;
- 1 канал ATA100 (ICH6R);
- 2 канала ATA133 (Promise) с возможностью создания RAID-массивов 0,1,0+1;
- 4 порта S-ATA 150 с возможностью создания RAID-массивов;
- интегрированный 8-канальный звуковой кодек (Realtek HD);
- интегрированные 1000 и 10/100 Мб/с сетевые контроллеры (Marvell PCI Express и VIA);
- 8 портов USB 2.0;
- форм-фактор: ATX;
- система автоматического оверклокинга процессора, системной шины (разгон до 10 процентов) и процессорного кулера - Dynamic Turbo System.

Материнская плата появится в магазинах к концу сентября, и доступных цен на нее ждать не приходится.

Ноутбук – каждому!



Вероятно, похожий лозунг будет сопровождать рекламную кампанию торговой сети Walmart, предлагающей портативный ПК за нереально низкую цену – всего $600. Обычно дешевые решения на рынке ноутбуков заключаются в использовании low-end процессоров с чипсетами от VIA и Transmeta, а здесь мы видим спецификацию, не сильно уступающую дорогим вариантам от именитых производителей:

- процессор AMD Athlon XP-M 1600+;
- RAM 128 МБ;
- монитор 14.1" XGA TFT, 1024x768, 16,7 млн. цветов;
- интегрированная видеокарта, использующая 16, 32 или 64 МБ оперативной памяти;
- привод DVD-ROM (опционально DVD/CD-RW Combo Drive);
- встроенные стереодинамики;
- WiFi 802.11b, Ethernet 1ГБ/100M/10M Base-T, модем 56 K V.90;
- жесткий диск 40 ГБ;
- порты 4xUSB 2.0;
- выходы: VGA, параллельный, выходы S-Video TV, аудио, микрофонный вход;
- предустановленная ОС Microsoft Windows XP Home Edition.

Это чудо имеет размеры 330x273x38 мм, весит 2,7 кг и, судя по всему, будет иметь лишь небольшие проблемы с оперативной памятью (128 мегабайт - маловато будет).

Не просто бук - мегабук

А вот и беззастенчивый представитель другого класса портативных компьютеров - MEGABOOK L610 от MSI. Новый ноутбук является продолжателем весьма успешной на нашем рынке модели M510. Как и прежде, "меганоутбук" является полноценной заменой настольному ПК, размещая мощный игровой и мультимедиацентр на вашем столе. Новейший процессор, видеокарта, даже встроенная 2.1 звуковая система (есть возможность 5.1-канального звукового выхода через SPDIF) плюс широкий 15.4" экран делают приставку "мега" более чем оправданной:

- процессор Pentium 4 Prescott с частотой до 3,6 ГГц;
- платформа: SiS 648FX + 963L;
- 2 слота памяти SO-DIMM с возможностью установки до 2 Гб DDR400;
- видеокарта: ATi MOBILITY RADEON 9700 128 Мб DDR;
- поддержка 2.5" ATA-100 жестких дисков объемом до 120 Гб;
- оптический привод: 24x Combo либо 2x DVD+/-RW;
- беспроводная сеть стандарта 802.11b (Wi-Fi);
- модем 56K Fax;
- сетевой Ethrnet-контроллер 10/100;
- картридер для MS, MMC, SM и SD карт;

Разоряться на "мегакнигу" MSI предложит нам в сентябре.



Дмитрий “Махмуд” ПРОСЬКО

Хаткина смерть

Гибкость шеи увеличивает шансы остаться в живых.
Самое древнее правило пилота

Новый способ вертеть головой на триста шестьдесят градусов

Инструкторы всех времен и народов неустанно твердили курсантам, что голова должна вращаться на триста шестьдесят градусов, и те послушно крутили думалками, пытаясь оглядеть все вокруг.

Нынешние же виртуальные пилоты напрочь лишены этой возможности. К их услугам - джойстики, в лучшем случае, с восьмипозиционной хаткой, а еще лучше – с двухпозиционной. Но это слабо помогает, потому что довольно неудобно пилотировать, одновременно манипулируя хаткой, для этого нужна потрясающая координация движений, не считая еще и того, что чаще всего хатка насмерть фиксирует направление обзора.

Хотя авиасимуляторы не являются таким же распространенным жанром, как стратегии или шутеры, но рынок остается большим, и поэтому кое-кто озаботился его насыщением. “Кое-кто” – это компания NaturalPoint, недавно выпустившая уже третью версию своего изделия под названием TrackIR. К нам в руки попало одно из них, и мы решили убедиться, достойно ли оно того количества восклицательных знаков, которое присутствует у них на сайте.

Работа с девайсом выглядит примерно так: вы закрепляете TrackIR на мониторе, устанавливаете софт, приклеиваете на нос (можно, конечно, на козырек бейсболки, но это моветон) клипсу с отражающим материалом, запускаете ваш любимый авиасимулятор и напрочь забываете о том, что на вашем джойстике есть хатка. Теперь можно в очень небольших пределах крутить головой, а камера в игре будет послушно и плавно обрабатывать все эти движения. Пилоты пищат и рвутся в бой.

В основе работы TrackIR лежит старый добрый принцип приема отраженных инфракрасных лучей. Лучи испускаются передающим устройством, затем отражаются от покрытия на клипсе и поступают в приемник, где и обрабатываются примерно так же, как это делается с сигналами от мыши.

Угол “зрения” инфракрасной камеры и приемника составляет порядка тридцати двух градусов, что дает достаточно пространства для маневра. Если вы вдруг увлеклись и потеряли ориентировку в пространстве, в любой момент можно вернуть камеру в центральное положение нажатием одной клавиши на клавиатуре.

Некоторые скептики скажут, что, вращая головой, нужно будет постоянно и довольно сильно отводить глаза то в одну, то в другую сторону – дескать, взгляд-то все равно должен быть направлен на монитор. “Отнюдь!” - ответим мы. Все это уже предусмотрено. Можно таким образом настроить TrackIR, что вам не придется отворачивать голову более чем на десять-двадцать градусов от центра монитора, и полноценный круговой обзор вы все равно получите. Можно даже вручную “нарисовать” кривую реакции камеры на положение головы, причем сделать это с весьма небольшим шагом. Ну и, конечно, можно установить “мертвую зону”, в пределах которой вы сможете безболезненно двигать головой, не боясь при этом уткнуться взглядом в пол кабины.

Первый запуск TrackIR вызвал только положительные эмоции. Приспособиться к ней можно буквально за пару минут, и дальше все идет, как в сказке. Чуть-чуть довернув голову влево, можно полюбоваться видом на крыло, а, к примеру, чтобы посмотреть назад-вверх, нужно всего лишь немного задрать нос. Свой, конечно, а не самолета. Никакого чувства дискомфорта при этом не испытываешь, разве что поначалу немного непривычно вертеть головой.

Единственный обнаружившийся на сегодняшний день минус - скачки изображения при резких поворотах головы, но, опять же, это дело практики. Достаточно лишь покопаться в настройках и обрести немного опыта во взаимодействии с непослушной бейсболкой, и все пойдет как по маслу. Только не забудьте оградить ваше рабочее место и тем более камеру от попадания прямых солнечных лучей. Хотя производители утверждают, что TrackIR 3 Pro отлично работает чуть ли не в солнечной короне. Среди фич есть возможность использовать устройство вместо мыши, хотя кнопки все равно придется нажимать вручную. Может быть, недалек тот день, когда он будет считывать и моргания глаз, и вот тогда мы заживем по-царски.

Ну а теперь о грустном. Для тех счастливчиков, которые смогут приобрести сей причудливый девайс непосредственно за границей, цена составит от ста девяти до ста тридцати девяти долларов США в зависимости от комплектации и версии продукта, а для “невыездных” цена в наших магазинах возрастает практически в два раза. Это грустно, поскольку TrackIR - действительно полезная для геймера вещь. Ну а для виртуальных пилотов она просто жизненно необходима. **Н**







Андрей БУТУСОВ

Как много в этом звуке...

Мы уже успели не раз обсудить достоинства видеокарт и красивых "модинговых" корпусов, принципы и методы разгона. Джойстики, рули и геймпады тоже не были обойдены нашим вниманием. Но я уверен, на любом столе, возле монитора затаились и спокойно работают герои нашего сегодняшнего обзора. Компьютерные колонки появились на рынке одновременно с выходом первых "ширпотребных" (в хорошем смысле этого слова) аудиоплат. Необходимость в музыкальном сопровождении творящегося на экране уже давно будоражила умы разработчиков компьютерных игр. Милый сердцу PC-спикер уже не справлялся с потоком информации и всеми перипетиями компьютерных баталий, да и музыку на ПК было не послушать, MIDI не в счет. Вот тогда-то и появились на свет первые аудиокарты, задавшие общепризнанные стандарты, а вместе с ними и колонки. О звуковых платах мы еще поговорим в ближайшем будущем, а сейчас вспомним, с чего все начиналось.

Первые колонки были так же далеки от современных, как нынешний ПК - от программируемого калькулятора. Но по сравнению со "скрипером" их звук казался божественным. В начале 90-х годов прошлого столетия комплект "звуковая плата + колонки" по самым скромным прикидкам обходился в 60-75 долларов. За эти деньги вы получали 8-битную аудиокарту и пассивные колонки типа "пищалка" с возможностью питаться от самой платы или от двух батареек типа 373 (было и такое). Сейчас звуковые системы для PC растут как на дрожжах и размножаются почкованием. Неискушенный пользователь рискует попросту затеряться среди всех этих 1.1, 2.0, 2.1, 4.1, 5.1, 6.1 и 7.1 систем. Это не номера версий, отнюдь. Это количество колонок в одном комплекте. Слева от точки - число активных колонок, справа - количество сабвуферов (далее для простоты именуемых сабами). Сабов редко бывает больше одного даже в Hi-Fi системах, хотя исключения существуют; для ПК же все проще простого: саб либо есть, либо его нет. Наличие оного автоматом поднимает систему в глазах "простых смертных", а следовательно и ее рыночную стоимость, хотя иногда эффект от него мизерен. Сразу стоит оговориться, что для полноценного подключения систем с более чем одним сателлитом от вас потребуется наличие совместимой аудиокарты. Например, для наиболее популярного ныне стандарта 5.1 отлично подойдут популярные платы от Creative, от самой дешевой Live! 5.1 до Audigy 2 Platinum. Если же вы надумаете подключить 7.1 систему, то вам не обойтись без Audigy ZS или некоторых моделей от Terratec. Мы рассмотрим с потребительской точки зрения 16 аудиосистем и постараемся выбрать лучшую.

SVEN

Эта фирма отлично известна каждому человеку, хоть немножко имеющему отношение к компьютерам. Компания производит широкий спектр периферийных устройств и систем бесперебойного питания. Мышки, клавиатуры, рули, наушники, ИБП, сетевые фильтры и, естественно, колонки всех видов и мастей. Особняком стоит марка SVEN-Audio, которую знают и ценят любители Hi-Fi и Hi-End компонентов. Мы протестируем три модели этой фирмы: одну 2.1 и две 5.1.

SVEN SPS-910



Система состоит из двух однополосных пассивных сателлитов и активного сабвуфера. Внешне колонки смотрятся очень современно. Их трехсегментный дизайн с возможностью поворота каждой части вокруг центральной оси навевает футуристические ассоциации. Хотя такое решение служит скорее визуальному наслаждению и стереокартины не меняет. Саб смотрится стильно и не кажется чересчур большим на фоне сателлитов. Его черный корпус выполнен из дерева, что, несомненно, улучшает его звучание, хотя и не сильно. Сателлиты, как и вставка на сабе, выполнены из серебристого пластика. В SVEN решили уйти от поворотных регуляторов, заменив их кнопками. Их немного задумчивый отклик не в лучшую сторону сказывается на удобстве управления стереосистемой, однако это отлично компенсируется наличием пульта ДУ, с которого доступны все регулировки и настройки. Теперь поговорим о звучании. Не могу сказать, что разделение сателлитов на несколько независимых сегментов улучшило звуковую картину. Отчетливо заметно преобладание средних частот и более чем сдержанный аккомпанемент низких частот сабвуфера. В качестве аудиосистемы для игр SPS-910 подойдут как нельзя лучше. Но "благодаря" преобладанию СЧ сложные музыкальные произведения, такие как джаз, классика, блюз и, как ни странно, некоторые поп-композиции, системой воспроизводятся плоско. Сабвуферу не хватает энергичности, а высокие частоты звучат слегка непривычно - им недостает реалистичности. Частью домашнего кинотеатра им стать тоже не суждено: DVD-фильм оставляет ощущение некоторой водянистости звука, особенно при включенном режиме звучания 3D, вжиться в происходящее на экране весьма и весьма сложно.

Плюсы: привлекательный футуристический дизайн, пульт ДУ, неплохо воспроизводит игровые эффекты и некоторые рок-композиции.

Минусы: ограниченность звучания в большинстве музыкальных жанров, плоская, слегка водянистая картина при воспроизведении DVD, не очень эргономичные органы управления на сабе.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 2x5 Вт
Мощность сабвуфера: 15 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2x62 мм; 50 мм
Диаметр динамика (сабвуфер): 87 мм
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон сабвуфера: 45 - 160 Гц
Частотный диапазон сателлитов: 220 - 16000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 150x250x200
Размеры сателлитов: 80x225x80
Масса, кг: 3,9
Пульт ДУ: есть
Разъемы: 2 RCA на вход + 2 RCA на выход (на сателлиты)
Цена: $40



SVEN HT-425



"Старший" собрат SPS-910 выглядит более солидно. "Подрос" сабвуфер, увеличилось число колонок, а самое важное - улучшились частотные характеристики. Это не преминуло сказаться и на качестве звучания. Голос сабвуфера стал более агрессивным, хотя иногда жестковатым. В нем чувствуется некоторая атака и напор, чего сильно недоставало SPS-910. Средние частоты слегка приубраны, уступив место "росткам" ВЧ. За счет такой перекомпоновки система выглядит более сбалансированной. Для звучания характерен объем, звуковая картина немного протаяла вглубь, открылись ранее незаметные штрихи в джазовых и классических композициях. Рок-музыка стала звучать более резко, мес-

тами до пронзительности, но это легко компенсируется добавлением НЧ. Эта аудиосистема смотрится более целостно, хотя при просмотре DVD сохранилась некоторая водянистость. Тем не менее, погрузиться в происходящее на экране становится легче благодаря разделению звучания по каналам. Хотя некоторые моменты могли бы быть и четче.

Плюсы: сохранившийся привлекательный дизайн, пульт ДУ, более гибкие жанровые пристрастия.

Минусы: малая глубинная емкость, сохранилась водянистость звуковой картины при просмотре DVD.

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 15 Вт
Мощность сабвуфера: 30 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2x62 мм; 50 мм
Диаметр динамика (сабвуфер): 131 мм
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон сабвуфера: 40 - 180 Гц
Частотный диапазон сателлитов: 100 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 200x320x318
Размеры сателлитов: 80x225x80
Масса, кг: 11,8
Пульт ДУ: есть
Особенности: встроенный шестиканальный усилитель
Цена: $95

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН
ЗВУК
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ
7.3

SVEN 988

Последним среди комплектов акустики от SVEN выступает одна из топ-моделей - SVEN-988. Строгий классический дизайн приятен взгляду. Радует появившееся разделение на СЧ/НЧ и ВЧ-динамики в сателлитах, что в лучшую сторону сказывается на звуке, но об этом ниже. Немножко разочаровало отсутствие ярко выраженной центральной АС (акустической системы), все сателлиты абсолютно одинаковы и устанавливаются вертикально. Очень хотелось бы увидеть горизонтально расположенный АС центрального канала с двумя СЧ-динамиками, например, как у IHOO 5.1, но увы. Отдельно хочется отметить возможность одновременного подключения к аудиосистеме до четырех устройств, причем одного из них - по стандарту 5.1. Это позволяет легко переключаться между разными источниками сигнала простым нажатием кнопки на ПДУ или поворотом ручки на сабвуфере. Ну, а теперь обратимся к прослушиванию. Снова перед нами характерная для всех трех сегодняшних конкурсантов картина: чересчур ярко выраженные средние частоты заглушают собой добрую половину звуковой картины, бас звучит глухо и слегка отстранено. Вы-



сокие частоты легки и достаточно мелодичны, но это спасает мало. Чувствуется нехватка верхней части басовой секции, сабвуферу не хватает агрессивности, напора, некоторой атаки. Возможно, виной тому - отсутствие какого-либо фазоинвертора. Как музыкант 988 ведет себя не очень, хотя для проигрывания MP3-файлов среднего качества (160-192 Kbps) подойдет неплохо, скрыв от слушателя те небольшие огрехи, которые несут в себе кодированные с таким битрейтом композиции. И все же для акустических версий и живой музыки стоит поискать другой комплект. Зато в фильмах 988 демонстрирует всю свою красоту. И именно благодаря ярко выраженным средним и высоким частотам. Диалоги звучат отчетливо, действо на экране как бы выдвигается на тебя. SVEN-988 - наиболее живой и притягательный из трех комплектов в плане кино. В играх он ведет себя более чем достойно, ведь они по озвучке зачастую очень похожи на фильмы, а это его сильная сторона.

Плюсы: классический дизайн, пульт ДУ, выразительное и увлекательное воспроизведение фильмов, широкие возможности подключения.

Минусы: собственные музыкальные "пристрастия", нет отдельной АС центрального канала (все сателлиты одинаковы).

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 18 Вт
Мощность сабвуфера: 40 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 100 мм; 20 мм
Диаметр динамика (сабвуфер): 200 мм
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон сабвуфера: 40 - 180 Гц
Частотный диапазон сателлитов: 100 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 396x210x445
Размеры сателлитов: 241x155x190
Пульт ДУ: есть
Особенности: встроенный шестиканальный усилитель
Вес: 26,1 кг
Цена: $180

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН
ЗВУК
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ
7.7

Logitech

Акустика этого производителя давно отлично зарекомендовала себя не только среди геймеров, но и среди любителей кино и музыки. Нам попали на тестирование четыре комплекта колонок, три из которых являются новинками сезона. Итак, встречаем.

Logitech Z-2300



Первая новинка от Logitech сразу приковывает к себе внимание. Стильный дизайн, аккуратные небольшие сателлиты и мощный, объемный и увесистый сабвуфер. Отдельного внимания заслуживают органы управления, вынесенные на отдельный блок, этакий ПДУ "на привязи". Это во многом облегчает настройку громкости и уровня баса, не приходится подкручивать ручки на разных деталях. Но и только. Регулировка высоких частот отсутствует. Такая компоновка убирает из самих колонок лишние электродетали, таким образом избавляя их от дополнительных помех. Сняв грили (защитные решетки) с сателлитов, обнаруживаем под ними раздельные СЧ и ВЧ динамики, что смело можно поставить в плюс этой АС. Теперь несколько слов о звуке. После небольшого прогрева и настройки эквалайзера - приступаем. Звучание чистое, легко можно разобрать детали сложных композиций. Бас впечатляет своей отчетливостью и глубиной. Хотя после достаточно длительного прослушивания рок-композиций создается ощущение двух разных источников звука. Сателлитам немного не хватает низких частот. При просмотре фильмов панорама смещается в центр, отчетливо слышна речь и звуки переднего плана, задний план слегка смазан, размыт. Тем не менее, благодаря соответствию сертификации THX, через некоторое время колонки "исправляют" свое "поведение", как бы подхватывая действие, и звуковая картина смотрится все более и более впечатляюще. Вжиться в происходящее на экране очень легко, что снова добавляет плюс в копилку данной акустики. Итог: отличный 2.1-комплект для домашней системы, способен не оставить равнодушным и любителя послушать музыку, и отъявленного киномана. Минус для просмотра видео один - это все же 2.1 система, со временем захочется большего.

Плюсы: современный дизайн, отличные звуковые характеристики.

Минусы: для видео 2.1 - все же маловато, неторопливый "задумчивый" подхват звуковой дорожки DVD.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 6 Вт
Мощность сабвуфера: 20 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2,5 дюйма
Диаметр динамика (сабвуфер): 8 дюймов
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон сабвуфера: 40 - 180 Гц
Частотный диапазон сателлитов: 100 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 280x280x380
Размеры сателлитов: 172x90x152
Пульт ДУ: проводной
Особенности: выносной проводной пульт ДУ, полированные алюминиевые фазовые вставки в динамиках
Цена: ~$250

РЕЙТИНГ
ДИЗАЙН ★★★★★★★★★★
ЗВУК ★★★★★★★★★★
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★★★★
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
8.2

Logitech X-230

Вторая новинка ориентирована на широкий потребительский рынок, который уже успел устать от пассивных настольных пищалок, но денег на шестиканальную акустику еще не накопил. Колонки выполнены в черном пластике с тканевыми несъемными грилями. Под последними отлично видно два совершенно одинаковых СЧ динамика, что не может не огорчать. Сразу приходит на ум возможная ограниченность по звуковой палитре верхней части спектра. Отдельно стоит отметить сабвуфер. Он невелик, фазоинвертор расположен спереди, динамик находится с правого бока. Органы контроля расположены отдельно друг от друга, то есть громкость саба регулируется отдельной ручкой на его задней панели, что не всегда удобно, особенно учитывая его штатное место - под столом. Теперь о звуке. Как и следовало ожидать, ощущается небольшая нехватка высоких частот, но гораздо меньше, чем мы предполагали выше. Сабвуфер справляется со своими функциями на твердую четверку. Ровные чистые басы на высокой громкости отдают небольшой хрипотцой. Система оказалась с собственными музыкальными пристрастиями. Ей больше по душе танцевальная и спокойная классическая музыка. При прослушивании джаза и рока отмечается нехватка деталей, музыкальная картина подается "обобщенно", детали теряются среди основной темы произведения. При просмотре фильмов система снова показала себя на твердую четверку. Уверенное воспроизведение диалогов "компенсируется" не очень уверенными музыкальными темами. Батальные полотна звучат хорошо, но



на "отзвуки далекой канонады за кадром" можно не рассчитывать. Итог: неплохая аудиосистема с широкими возможностями, твердый "хорошист", как по звуку, так и по соотношению "цена/качество".

Плюсы: возможность крепления на стену, THX сертификация.

Минусы: явные музыкальные пристрастия.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 6 Вт
Мощность сабвуфера: 20 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2,5 дюйма
Диаметр динамика (сабвуфер): 5,25 дюйма
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 60 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 229x152x235
Размеры сателлитов: 203x63x76
Пульт ДУ: нет
Особенности: возможность крепления сателлитов на стену, THX сертификация
Цена: ~$50

РЕЙТИНГ
ДИЗАЙН ★★★★★★★★★★
ЗВУК ★★★★★★★★★★
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★★★★
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
6.7

Logitech X-530



Старший брат предыдущего комплекта обзавелся более серьезным и мощным сабвуфером и динамиками сателлитов. При всем этом ВЧ динамик снова забыт. В каждом сателлите установлено по два "среднечастотника" мощностью около 7 Вт. АС центрального канала, в отличие от SVEN'a, расположен горизонтально и снабжен все теми же двумя динамиками, что и сателлиты. Увеличение числа мощности колонок не могло не сказаться на стиле и качестве воспроизведения музыки и звуковых дорожек фильмов. Видимо, Logitech все-таки немного пересмотрела звуковую схему колонок. Система стала звучать более целостно. Появились недостающие звуки бэкграунда при просмотре DVD. Музыкальные пристрастия стали не столь выраженными. АС зазвучала более живо, просмотр фильмов стал более увлекательным, а звуковая картина - более целостной. И небольшая ложечка дегтя - басы все еще немного хрипят на высокой громкости, но к этому довольно легко привыкнуть, это "благородная хрипотца". Итог: хорошая система среднего уровня, при такой относительно невысокой цене и очень неплохом звучании успех ей обеспечен.

Плюсы: возможность крепления на стену, THX сертификация, хорошее звучание при просмотре DVD.

Минусы: все еще немного избирательное звучание в музыке.

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 7,4 Вт (тыл и фронт), 15,5 Вт (центр)
Мощность сабвуфера: 70 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2,5 дюйма
Диаметр динамика (сабвуфер): 5,25 дюйма
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 229x152x235
Размеры сателлитов: 203x63x76
Пульт ДУ: нет
Особенности: возможность крепления сателлитов на стену, THX сертификация
Цена: ~$80

РЕЙТИНГ
ДИЗАЙН ★★★★★★★★★★
ЗВУК ★★★★★★★★★★
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★★★★
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★
7.4

Logitech Z-680

Вы ищете отличную 5.1 систему для вашего ПК? Вы готовы потратить на нее более 200 долларов? Тогда Z-680 для вас. Это, конечно, сильно смахивает на рекламу, но поверьте, эта АС действительно того стоит. Во-первых, налицо хороший, продуманный дизайн. Во-вторых, встроенный DD/DTS/PL II декодер, разгружающий аудиокарту и позволяющий в более полной мере насладиться всеми прелестями домашнего кинозала. И, в-третьих, очень удобный пульт ДУ и полезный дополнительный блок. Несмотря на то, что в сателлитах и АС центрального канала установлен только один динамик, система звучит не просто хорошо, а на твердую пятерку. Кристальный звук позволяет насладиться не только популярной и электронной музыкой, но и сложными классическими и джазовыми композициями. Благодаря напористому басу саба, рок-композиции тоже порадуют даже достаточно искушенный слух. Просмотр DVD с этими АС может стать занятием настолько увлекательным, что отвлекаться не захочется даже на еду и сон. Благодаря сертификации THX и широкой поддержке звуковых форматов, вы сможете насладиться фильмом так, как



будто вы сами являетесь участником происходящего на экране. Играть с этим колонками тоже более чем приятно, особенно в современные экшны, в DOOM 3, например: очень живо понимаешь, что такое "настоящая" пальба и насколько же страшно путешествовать по темным коридорам населенной демонами марсианской базы. Слабонервным свет лучше не выключать.

Теперь - о недостатках. Их всего два: небольшой фоновый шум при минимальной громкости, заметный только искушенному меломану, и отсутствие подсветки кнопок на управляющем блоке (в темноте особо не понажимаешь). В итоге - практически идеальная система, единственным минусом которой является относительно высокая цена, ограничивающая круг ее пользователей.

Плюсы: встроенный аппаратный декодер, кристально чистый звук, дополнительные эффекты, вызываемые с управляющего блока, удачная конструкция.

Минусы: небольшие фоновые шумы при минимальной громкости и отсутствие подсветки кнопок блока.

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 62 Вт RMS (тыл и фронт), 69 Вт RMS (центр)
Мощность сабвуфера: 188 Вт RMS
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 35 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Пульт ДУ: есть
Особенности: дополнительный выносной блок настройки и регулировки параметров АС, встроенный аппаратный Dolby Digital/DTS/Prologic II декодер
Цена: до $400

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН ★★★★★★★★★★
ЗВУК ★★★★★★★★★★
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★★★★
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★

9.7

Creative

Компания, снискавшая заслуженную славу на рынке качественных аудиокарт, в нашем обзоре, к огромному сожалению, представлена не самой современной аудиосистемой. Тем не менее, качество ее акустики не раз подтверждалось великолепными отзывами пользователей и прессы. Обратим внимание на один из популярных комплектов многоканальной акустики, выпускаемой этой компанией.

Creative Inspire T-5400

Скажу сразу: данная АС - не самый оптимальный вариант из продукции Creative и, конечно же, не самый новый, но, тем не менее, она заслуживает пристального внимания, благодаря невысокой цене (около 60 долларов за шестиканальную акустику - это не так много) и весьма неплохому качеству исполнения.



Внешне система смотрится довольно привлекательно: строгий черный цвет, тканевые полупрозрачные грили на сателлитах. Конструктивные особенности: стоит отметить выделение тыловых колонок в отдельный класс. Они немного меньше по размеру и, в отличие от фронтальных, оборудованы только одним СЧ/НЧ динамиком, что немного сужает их диапазон. Фронты построены на основе двух динамиков: СЧ/НЧ и небольшого высокочастотника. При прослушивании это немного сказывается на живости картины. Происходящее на заднем плане как бы немного обесцвечивается, становится чуть менее живым и ярким, тогда как передний план четок и весьма детален. "Благодаря" относительно небольшим размерам сабвуфера, басы кажутся немного вкрадчивыми, им не хватает напористости, атаки. В целом система звучит достаточно мягко, как бы обволакивая своими тембрами слушателя. Из этого следует и более приятное прослушивание мелодичных, неторопливых композиций - соула, ритм-н-блюза, арт-рока. Более "жесткое" звучание заставляет систему "напрягаться", но она вполне способна очень неплохо исполнить некоторые рок- или гранж-композиции. Итог: не самый плохой выбор в качестве первой 5.1 системы, но для искушенных слушателей стоит обратить внимание на более свежие модели, например, серию GigaWorks.

Плюсы: невысокая цена.

Минусы: чересчур вкрадчивое звучание, при просмотре DVD не хватает панорамности.

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 8 Вт (тыл и фронт), 20 Вт (центр)
Мощность сабвуфера: 22 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 285x240x170
Размеры сателлитов: 95x197x95 (фронт) и 95x166x95 (тыл)
Пульт ДУ: проводной
Особенности: нет ярко выраженной АС центрального канала, фронт и центр полностью идентичны
Цена: ~$60

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН ★★★★★★★★★★
ЗВУК ★★★★★★★★★★
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★★★★
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★★★

6.8

Philips

Один из гигантов индустрии развлечений тоже не брезгует выпуском мультимедийных колонок. И, надо признать, получается это у него очень даже неплохо. Нам попала на тестирование система 4.1, то есть состоящая из четырех сателлитов и саба.

Philips A2.510



Колонки выполнены не без претензии на элегантность и оригинальность. Небольшие сателлиты облечены в черный пластик и на удивление гармонично смотрятся практически на любом рабочем месте. Корпус саба полностью деревянный. Кстати, у этой модели, похоже, единственный во всем обзоре саб, динамик которого направлен в пол, то есть находится на днище. Это признак хорошего тона и претензия на причисление к Hi-End акустике при довольно демократичной цене. Сателлиты скрывают под несъемными грилями один широкополосный динамик, способный более чем хорошо воспроизводить любую музыку и звуки. Регулятор громкости выполнен не в виде привычной нам ручки, а в виде ролика, что со временем должно в лучшую сторону сказаться на надежности работы. Звучит система очень и очень неплохо. Однако существенным минусом можно назвать отсутствие возможности раздельной аппаратной регулировки громкости каналов. Приходится делать это из ОС. Однако система способна удовлетворить даже достаточно пристрастного слушателя. Любой музыкальный трек звучит отчетливо и живо, точно передаются все детали. При просмотре кино немного не хватает АС центрального канала, за счет чего монологи как бы размазываются по фронтам, немного скрывая некоторые детали. Итог: хорошая АС среднего уровня, широкие аудиовозмож-

ности и ровное поведение при просмотре кино и в играх делает ее удачным выбором. Если же вам хочется более масштабной картины при просмотре фильмов, то стоит обратить внимание на системы 5.1.

Плюсы: цена, отличный сабвуфер.

Минусы: не 5.1, сдержанное воспроизведение DVD.

Характеристики

Количество сателлитов: 4
Мощность сателлитов: 4,5 Вт
Мощность сабвуфера: 17 Вт
Диаметр динамика (сателлиты): 2,5 дюйма
Диаметр динамика (сабвуфер): 5,25 дюйма
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 205x211x187
Размеры сателлитов: 85x95x85
Пульт ДУ: нет
Особенности: нет АС центрального канала, внешний блок питания
Цена: ~$65

РЕЙТИНГ
Дизайн
Звук
Эргономичность
Универсальность
7.8

Genius

Как мы уже не раз отмечали, Genius - один из уверенных игроков на рынке компьютерной периферии, и, естественно, в ассортименте продукции этой компании присутствуют аудиосистемы. Для многих стало уже привычным, что Genius редко идет проторенной дорогой, зачастую выбирая тернистый путь, полагаясь на собственные наработки и идеи. Так дело обстоит и в этот раз.

Genius SW-Flat2.1 500



Признаться, я весьма настороженно отношусь к колонкам с плоским динамиком. На моей памяти их воспроизведение не отличалось высоким качеством, а более чем скромные частотные характеристики сводили на нет практически все попытки насладиться прослушиванием чего-либо. На этот раз, кроме самих колонок, мне в руки попал еще сабвуфер, построенный по подобной технологии. Оригинально и ново, приступим к прослушиванию. Сразу стоит отметить урезанный частотный диапазон, он ощущается тем больше, чем выше громкость. Воспроизведение сложно назвать высокохудожественным. Явственно чувствуется некоторый недостаток баса, несмотря на то, что саб трудится практически на полную мощность. Исполнению не хватает азарта, напора. В фильмах и играх колонки показывают себя немного лучше. Точное воспроизведение речи и умеренная живость позволяют ненадолго увлечься прослушиванием, но стоит отвлечься - и очарование пропадает. Итог: не самое плохое решение на плоских динамиках, но для истинного наслаждения звуком стоит подумать о классическом решении.

Плюсы: цена, оригинальный современный дизайн.

Минусы: плоские динамики, вялое воспроизведение.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 2,3 Вт
Мощность сабвуфера: 9 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 100 - 18000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 155x170x100
Размеры сателлитов: 65x225x75
Пульт ДУ: нет
Особенности: плоские динамики, изготовленные по технологии InV2isionTM
Цена: ~$65

РЕЙТИНГ
Дизайн
Звук
Эргономичность
Универсальность
6.3

Genius GHT-502



Старший брат предыдущей системы радует уже тем, что появился полноценный сабвуфер с 6,5-дюймовым купольным динамиком. Немного изменился дизайн сателлитов, они подросли, а площадь, занимаемая плоским динамиком, увеличилась. Видимо, из-за этих нововведений улучшилась и звуковая картина. Басы стали радовать напором и глубиной, появилась объемность. Популярная и электронная музыка зазвучала более живо. Рок и джаз стали радовать детальностью прорисовки. Стоит, однако, отметить отсутствие отдельной АС центрального канала. Все динамики расположены вертикально и обладают одинаковыми звуковыми и частотными характеристиками, что в худшую сторону сказывается при просмотре кино. Центральный канал немного "плывет", иногда сложно точно выделить, откуда исходит речь, а откуда - звуки переднего плана. Сателлитам все еще не хватает детальности. Некоторые эффекты выглядят смазано и искусственно. Итог: система звучит лучше его 2.1-собрата. Ей уже сложно вменить в вину плоские карбоновые динамики. Но ей все еще не хватает жизненности воспроизведения.

Плюсы: появился нормальный купольный сабвуфер, приятный футуристический дизайн.

Минусы: огрехи в воспроизведении звуковых дорожек фильмов.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 7 Вт
Мощность сабвуфера: 40 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 30 - 18000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 240x240x249
Размеры сателлитов: 20x300x75
Пульт ДУ: проводной
Особенности: встроенный усилитель, плоские динамики, изготовленные по технологии InV2isionTM
Цена: новинка

РЕЙТИНГ
Дизайн
Звук
Эргономичность
Универсальность
7.6

Altec Lansing

Один из крупных производителей акустики, недавно появившийся на российском компьютерном рынке и еще мало известный широкой публике. Сегодня мы поправим эту ситуацию, рассмотрев четыре комплекта АС от этой компании.

Altec Lansing 251



Сложно на одном уровне судить современные аудиосистемы и видавших виды ветеранов. Тем не менее, об этой АС стоит рассказать. Первый опыт Altec в построении 5.1-комплекта нельзя назвать сверхудачным. За основу были взяты сателлиты от 2.1-системы модели 221, которые тоже сложно назвать особо примечательными. Дизайн не отличается особой оригинальностью. Отдельного упоминания заслуживает саб, который невелик размерами, как, впрочем, и вся остальная система, и, надо сказать, не блещет исполнительскими качествами. Звук

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 6,5 Вт (фронт), 7,2 Вт (тыл), 7,6 Вт (центр)
Мощность сабвуфера: 25 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 35 - 18000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 273x185x180
Размеры сателлитов: 81x79x210 (фронт и тыл), 210x79x111 (центр)
Пульт ДУ: нет
Особенности: первая 5.1 система от Altec
Цена: ~$100

РЕЙТИНГ
Дизайн
Звук
Эргономичность
Универсальность
6.0

его, немного зажатый и какой-то вымученный, заставляет снижать громкость, чтобы не терзать бедное устройство понапрасну. Сателлиты и АС центрального канала абсолютно равноценны, снабжены одинаковыми широкополосными динамиками и выступают, надо признаться, тоже как-то сумбурно. Во внешнем виде, как и в звуке, чувствуется некоторая недосказанность первой встречи. Итог: не очень удачная система, "первый блин", вышедший немного комом. Да и цена по сравнению с современниками слегка завышена.

Плюсы: первая 5.1 система от Altec.

Минусы: первая 5.1 система от Altec.

Altec Lansing VS 3121

Еще одна 2.1-система в нашем тесте. От предыдущих "коллег по цеху" ее отличает наличие качественного сабвуфера. Как и старшая модель VS 3151R, эта система способна удовлетворить притязательного слушателя. Отличий в конструкции практически нет. Те же широкополосные двухдюймовые динамики, число сателлитов уменьшено до двух. Вот это уменьшение и влечет за собой еще один небольшой минус. Система стала звучать менее масштабно и чуть плоско. Звуковой картине сильно не хватает объема, что не может не сказаться на качестве воспроизведения звуковых дорожек DVD. Итог - хорошая система, одна из лучших 2.1 в тесте, но для полного погружения все же лучше выбрать VS 3151R.

Плюсы: удачная конструкция, выносной блок управления, хорошее звучание в любых режимах.

Минусы: звуку не хватает объемности и напора.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 6 Вт
Мощность сабвуфера: 16 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 273x185x180
Размеры сателлитов: 81x79x210
Пульт ДУ: нет
Особенности: отдельный блок настройки и управления
Цена: $70

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★☆☆☆
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★☆☆☆
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★☆☆☆

7.4

Altec Lansing VS 2121

Вторая 2.1 АС от Altec отличается от VS 3121 только отсутствием внешнего пульта управления. Полностью идентичный дизайн, уже успевший



понравиться нам сабвуфер - вот залог успеха данной модели. Перенос органов управления на один из сателлитов не сделал систему хуже, скорее даже наоборот немного ее "укомпактил". Встроенные в правую колонку регуляторы уровня громкости удачно экранированы и практически не создают помех при воспроизведении. Остается отметить только небольшой фоновый шум при минимальной громкости, но он находится практически на границе слышимости и не раздражает. Итог: более компактный вариант, чем VS 3121, ну и соответственно чуть более дешевый.

Плюсы: хороший звук, удачный сабвуфер.

Минусы: небольшие фоновые шумы при минимальной громкости.

Характеристики

Количество сателлитов: 2
Мощность сателлитов: 6 Вт
Мощность сабвуфера: 16 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 273x185x180
Размеры сателлитов: 81x79x210
Пульт ДУ: нет
Особенности: хороший сабвуфер
Цена: $60

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★☆☆☆
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★☆☆☆☆
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★☆☆☆

6.9

Altec Lansing VS 3151



Это одна из систем бизнес-класса, ориентированная на самый широкий круг потребителей. Сразу бросается в глаза привлекательный строгий дизайн. Каждый сателлит укрыт плотным съемным грилем, под которым прячется один двухдюймовый широкополосный динамик. Сразу хочется отметить горизонтально расположенную АС центрального канала. Ее конфигурация позволяет более удачно распределить звуковую картину. Сабвуфер оснащен шестидюймовым динамиком с фронтальным расположением, что направляет весь звуковой поток на вас. О звучании. Оно более чем замечательно, особенно для колонок этой ценовой категории. Живой звук, высокое качество исполнения сложных композиций, четкая прорисовка деталей даже невысокой громкости делают эту систему весьма привлекательной для покупателя.

О проигрывании DVD. Здесь система снова показала себя очень достойно, но есть пара нареканий. Первое - очень жесткий бас, ему не хватает изящности. В результате некоторые эффекты звучат чересчур резко. Второе - за счет применения широкополосных динамиков в некоторых случаях ощущается нехватка высоких, что делает панораму слегка приглушенной. Итог: хороший выбор в качестве системы начального уровня.

Плюсы: удачная конструкция, выносной блок управления, хорошее звучание в любых режимах.

Минусы: немного резковатый бас и слегка приглушенные верха.

Характеристики

Количество сателлитов: 5
Мощность сателлитов: 5 Вт (фронт и тыл), 10 Вт (центр)
Мощность сабвуфера: 20 Вт
Напряжение питания: 220 В, 50 Гц
Частотный диапазон: 40 - 20000 Гц
Магнитное экранирование: есть
Размеры сабвуфера: 273x185x180
Размеры сателлитов: 81x79x210 (фронт и тыл), 210x79x111 (центр)
Пульт ДУ: есть
Особенности: отдельный блок настройки и управления
Цена: $90

РЕЙТИНГ

ДИЗАЙН ★★★★★★★★☆☆
ЗВУК ★★★★★★★★☆☆
ЭРГОНОМИЧНОСТЬ ★★★★★★★☆☆☆
УНИВЕРСАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★☆☆

7.8

Вердикт

Вот на этом я предлагаю на сегодня закончить. Мы прослушали много АС, узнали их слабые и сильные стороны и на основании этого можем твердо сказать одно: 5.1 - это уже не роскошь, но средство, позволяющее в полной мере насладиться замечательным звучанием не только в фильмах, но и в играх. Окружающему звуку (Surround Sound) - быть, за ним будущее. Среди доступных 5.1 АС мы выбираем Logitech X-530: несмотря на некоторую окраску в звучании, она достойна самой высокой похвалы. В категории бюджетных 2.1-систем наш выбор, естественно, за Altec Lansing VS 3121. В качестве пока что неоспоримого лидера в этой категории выступает Logitech Z-2300, правда, цена пока высоковата.

Ну, и отдельно от себя хочу порекомендовать послушать Philips A2.510: уверен, вы получите неоспоримое удовольствие. Конечно же, отдельным пунктом программы стоит отметить весьма дорогие, но полностью оправдывающие свою цену Logitech Z-680, которые действительно звучат настолько же шикарно, насколько выглядят и стоят.

Железная почта

Поймал Абрам золотую рыбку.
- Абрам, у тебя три желания. Я слушаю...
- Хочу стать нефтяным арабским шейхом,
жить в Нью-Йорке в 200-комнатных апартаментах
и каждую ночь спать с новой супермоделью. Это - раз...
Анекдот

хочу:материнку и видяху

*есть:celeron 1.7,2*256 samsung и kingston PC2700,GeForce 2MX-440 64Mb, материнка не достойна вашего внимания...Maxtor 30Gb*

что можете посоветовать??? =)

Андрей

В данном случае явно требует замены процессор (хотите - верьте, хотите - нет, но в играх P4 Celeron 1700 зачастую проигрывает PIII Celeron 1300, а уж Pentium III 1400 рвет его как тузик тряпку). Насчет материнки я бы на вашем месте хорошенько подумал: как правило, ее замена не дает радикального прироста производительности (особенно если нет желания/возможности заменить процессор, для чего обычно и покупают новую материнскую плату). По поводу видеокарты тоже не совсем понятно, что вы имели в виду: GF2 MX400 или GF4 MX440, т.к. GF2 MX440 в природе не существует (в первом случае замена действительно нужна, во втором - гораздо более оправданна будет замена процессора). К сожалению, вы не указали той суммы, которой располагаете для апгрейда, поэтому очень трудно дать конкретный совет по поводу видеокарты - а тут, как ни печально, все упирается именно в презренный металл. Но в среднем ценовом диапазоне (ставить low-end типа GeForce FX 5200 или Radeon 9200 смысла я не вижу) наилучшим выбором будет, пожалуй, Radeon 9600Pro (версию SE с урезанной шиной памяти настоятельно не рекомендую). Если переходить на продукцию ATI нет желания - то GeForce FX 5600 - 5700.



Уважаймая редакция!

У меня к вам есть 2 вопроса, касающиеся глюков моего компа:

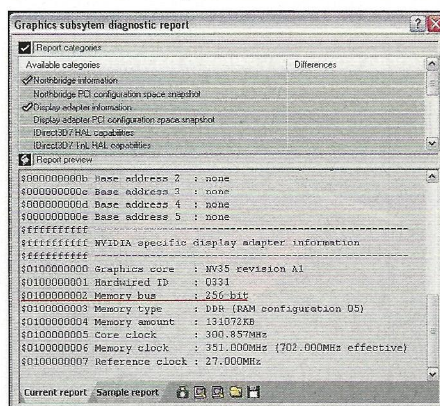
Недавно я купил себе видюху Gigabyte Radeon 9600PRO 128Mb AGP8x.Но родные драйвера определяют её как Ati Radeon 9600SE 128Mb AGP4x, а драйвера Catalyst видят её так, как написано на ней, но с AGP 4x. Подскажите,что это за глюк и что мне с ним делать.

Конфигурация компа:
Изготовитель - MSI
Модель - MS-6547

С уважением,
Shan'do Erovoros

Драйвера не могут видеть вашу видеокарту с AGP 8x, ибо ваша материнская плата основана на чипсете SiS 645 DX, который поддерживает максимум AGP 4x.

С определением карты драйверами могут быть ошибки, но все же референс-драйвер (Catalyst) внушает больше доверия. Для пущей уверенности установите RivaTuner, и в верхней вкладке окна программы жмете значок "Graphics subsystem diagnostic report" и смотрите подробный отчет по своей видеокарте. Если ширина шины памяти (memory bus) будет указана 64 бита - вас обманули при покупке, подсунув вместо Pro-версии версию SE (Slow Edition), можно смело идти ругаться с продавцом. Если ширина шины - 128 бит, то имеет место глюк фирменного драйвера.



У меня серьёзная (на мой взгляд) проблема. И даже две:

1).В последнее время когда я играю в такие игры как "WarCraft3:TFT", "BloodRayne", "GTA3", комп перезагружается, предварительно показывая на 30сек. синий экран с непонятными надписями, но одна чёткая - "nv4disp.dll -(непонятные надписи)". Я думаю что это видюха, но реинстал дравов не помогает, да и формат тоже.

2).Комп у меня новый, но уже месяца через 3 после покупки мой DVD-ROM не читает DVD. Ни в какую. Как и с видюхой - переустановка ПО не помогает.

Прошу вас: ПОМОГИТЕ!!!

Мой комп: MSI 6570 nF2; AMD XP 1700+; DDR128PC2700; 128MBAsus v9520 (GeForce FX 5200); 16-х Asus DVD-Rom, Windows XP home edition SP1 - вроде всё.

Шенигин Дмитрий
aka ~!BaR@C++@LoG!~,
г. Санкт-Петербург.
P.S.: заранее спасибо.

Путь ваш, мой друг, труден, долог и лежит прямиком в гарантийную мастерскую той фирмы, которая продала компьютер или его комплектующие.

Если с видеокартой еще в принципе можно что-то сделать самому, то у привода явно накрылась читающая головка DVD. Раз комп еще молодой (как следует из вашего письма), то он должен быть на гарантийном обслуживании, и лазить в его нежное нутро в случае, когда есть проблемы с работой машины, строго противопоказано во избежание потери гарантии.

Не надо решать чужие проблемы своими руками (а в итоге - вполне вероятно, что и кошельком).



Для начала я представляю вам хар-ки моего ПК (по проге ASTRA 32):
- Intel Pentium 4 3000 MHz
- Motherboard ASUS P4800-VM
- Bios Version 07/01/03(C)2002 American Megatrends
- Memory size 256 MB PC2700
- Viseo Nvidia Geforce FX 5700 (128 MB)
- Operation System Ms Windows XP

Мои вопросы:

Меня волнует вопрос, почему на моём компе тормозят такие игрухи как Deus Ex 2, FarCry, Silent Storm: Часовые, я считаю что дело в оперативке.

Следующий наводящий вопрос, что лучше одноканальня 512 или двухканальная 256+256.

Также,по статьям журнала, я понял что важную роль в системе играет блок питания. Я вот не знаю какой у меня (нет документации), могли бы подсказать какую-нибудь про-

гу или что-то ещё, что помогло в этом проблеме.

Ещё бы я хотел узнать, можно ли мне разогнать мой комп и есть ли в этом резон.

С уважением
Arxell

Как верно отмечено, во-первых, это малый объем оперативной памяти, соответствующий лишь самым минимальным запросам S3 или Far Cry. Для последнего, например, рекомендуется 512 Мб, но гигабайт настоятельно приветствуется. Минимальные требования к играм обычно составляются по классическому принципу "запустится, но работать не будет" (а если и будет, то так, что лучше бы не работало).

Для "Далекого Крика", вдобавок, желательно иметь весьма мощную видеокарту для игры на высоких настройках (по-настоящему резво на максимальном качестве Far Cry бегает только с видеокартами последнего поколения семейств Radeon X800 и GeForce 6800), а ваша карточка, при всем уважении, - типичный середнячок предыдущего поколения.

Двухканальная память 2x256 будет однозначно быстрее, причем для системы на основе Pentium 4 это особенно актуально и сулит повышение быстродействия, в сравнении с одноканальной того же объема до 15-20% (в отличие от 3-5% у AthlonXP при использовании внешней видеокарты). Но тут следует учитывать, что у P4 на чипсетах от Intel (в данном случае - Intel 865G, если название платы указано правильно) в двухканальном режиме память должна работать синхронно с шиной процессора, т.е. нужна память DDR400. Если повезет, то уже имеющаяся DDR333 сможет заработать в этом режиме. Но особых надежд на это я бы возлагать не стал.

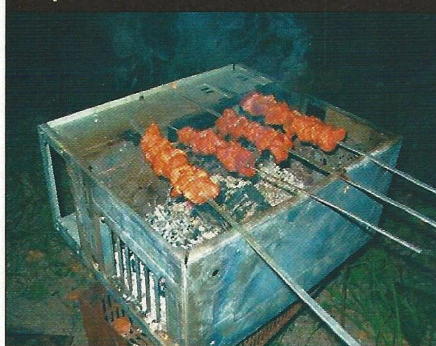
Для приблизительной оценки мощности БП и потребностей системы можно использовать программу Power Supply Calculator которую можно взять на нашем диске или по адресу: files.people.overclockers.ru/awl/power.rar (но при этом стоит учитывать, что любая тестовая программа может делать ошибки, а уж при работе с таким устройством, как БП - и подавно: разные версии этой программы дают погрешность показаний до 20%).

Самый простой и надежный способ узнать многое о своем БП - снять крышку компа и почитать характеристики (а заодно и наименование фирмы-изготовителя), написанные на боковой панели блока. Можно доверять таким брендам, как FST, PowerMan, Thermaltake, Macropower. Если же увидите какой-нибудь SuperGoldenMegaPower - бегите менять, пока не поздно.

Если это невозможно из-за опечатанного корпуса, то стоит повнимательней приглядеться к самому корпусу: китайский тазик за $20-30 по определению не может иметь хорошего БП. Даже если указано, что БП у него 350-400 Ватт - не верьте. Китайцы, как правило, маленькие. Их ватты - тоже. И дай бог, если этот монстр выдаст мощность, равную 250-ваттному брендовому блоку. БП в корпусах таких фирм, как Chieftec, ASUS, Inwin, Thermaltake всегда стоят достаточно качественные.

Разгон я бы посоветовал только для видеокарты: мощности процессора на настоящий момент вполне достаточно для любых приложений.

Память можно попытаться довести до уровня DDR400 (попытка – не пытка, как говорил Лаврентий Палыч). Но ценность последнего шага все равно сомнительна, т.к. в двухканальном режиме желательно иметь одинаковые модули памяти (один производитель и одна серия).


Иногда после неумелого разгона компьютер можно использовать только так

Power Supply Calculator

CPU
Core: Athlon XP Barton | 1
Freqency: 2163
Voltage: 1.750v
VRM Efficiency: 80%
VRM Input Voltage: 5v
92W

	Idle	Load
+5V	4,919 (-2%)	4,865 (1%)
+12V	11,978 (0%)	12,099 (1%)
CPU	1,760 (7%)	1,776 (8%)

IO Chip: W83627
Default | Testing time: 5 Sec | Test

Motherboard
Motherboard: 25 W
CPU Cooler: 4 W
Memory: 2 units 16 chips
Case fans: 1 per 2 W
Video card: GeForceFX 5900
HDD: 1 per 12 W
CDROM/CDRW/DVD: 2 per 15 W
Mouse+Keyboard+Modem Sound card, Firewire, и т.д.: 10 W

Summary
3.3V 22A 5V 27A 12V 5A
258W (294W peak)

Power supply
Powerman Pro HPC-420
420W 3.3V 30A 5V 40A 12V 18A

About | Recalc | Detect

Здраствуете! Какую карту вы бы посоветовали выбрать Geforce FX5900XT или Radeon 9600XT? Вы можете расказать как разогнать карту Geforce FX5900XT?

5900XT лучше (вдвое шире шина памяти, вдвое больше конвейеров рендеринга). По 5900XT самый толковый FAQ лежит тут: *www.modlabs.net/index.php?location=articles&url=faq-5900xt.*


GeForce FX 5900 XT

Отдельный респект автору вопроса за отсылку его с мобильника в несколько заходов.



Здравствуйте, дорогой Навигатор!

Прошу вас помочь решить ряд проблем возникших после приобретения нового компьютера. А дабы облегчить вам задачу вот краткие сведения о моем компьютере:

Процессор: Intel Pentium 4 2.6C GHz

Видео: <Manli M-A9800/R128-TV> 128Mb/DDR/ATi Radeon 9800 Pro

*ОЗУ: 4*256 Mb DDR400*

HDD: 120Gb IDE Maxtor DiamondMax Plus 9 <7200rpm>

ОС: Windows XP Professional

Мат. Плата: Intel D865PERL/A/L <i865PE>

Корпус: INWIN (S508) ATX 300W

Ну и проблемы у меня следующие: во-первых, вся эта система сильно греется. Температура проца в Винде (без нагрузки мощных программ или игр) зимой 36, летом 39,с нагрузкой до 48 и 53 соответственно. Кроме того, температура внутри корпуса, опять же летом, местами до 50 (я не

*имею в виду блок питания). И все это притом, что у меня стоят 2 вентилятора 80*80 (на вдув спереди и на выдув сзади) и кулер для винчестера на лицевой панели (на 5000об/мин). Вентилятор на процессоре Intel ский для Socket PGA478.*

*У меня предположение, что винты 80*80 не справляются (макс. 3000 об/мин).*

Если так на что их заменить.

Вторая проблема: какая-то из программ забирает под себя аж 11 Гб!!!

свободного места на винчестере (в Винде они вообще никак не обозначены, а Partition Magic 8.0 обозначает эту область как Type 11). Мне кажется, что это программа для восстановления диска RestoreIT, однако полной уверенности нет. Так что это даже не проблема просто интересно может такое быть или нет, и как бы теперь от этой проги избавиться, чтобы информацию на диске не повредить.

И, наконец, последняя проблема: у меня Far Cry местами подтормаживает, хотя детализация текстур средняя, а вся остальная высокая (не наивысшая). Вот тут я не знаю в чем дело то ли это из-за видео карты (ее стандартные частоты Memory 337,5 MHz Core 378 MHz и при этом особо не разгоняется, ощущение, что меня кинули.) Кстати, какие частоты должны быть на данных аппаратах?

Султанов Денис

По поводу температур волноваться не стоит: 53 градуса при полной загрузке для Pentium 4 - это отнюдь не плохой результат. Даже весьма хороший. Волноваться стоит, если эта цифра приблизится к 70 градусам - даже 70 еще не опасно, но повод задуматься об улучшении охлаждения будет. Температура внутри корпуса замеряется встроенным датчиком? Если так, то, скорее всего, он размещен в районе процессора или видеокарты, так как целых 50 градусов средней температуры внутри при всего лишь 53 на процессоре - это слишком много и такого не может быть, потому что такого не может быть никогда. Либо датчик просто выдает ошибочные данные, что тоже бывает.

По второму вопросу могу порекомендовать лишь снести эту программу, а затем с помощью утилиты PartitionMagic переразбить диск, присоединив эти 11 Гб к уже существующему разделу (удалить этот 11-гиговый раздел и расширить на это место стоящий перед ним). Достоинство PM именно в том, что она способна выполнять такие операции без повреждения данных на диске.



У нас мамка сгорела, примите комп по гарантии!

Подтормаживания в Far Cry, возможно, вызваны тем, что игра идет с высокими установками анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания или в высоком разрешении (а в наиболее серьезном случае - сочетание высокого разрешения с FSAA и AF). И, в любом случае, Far Cry - игрушка весьма ресурсоемкая, и если подтормаживания имеют место в напряженных сценах с большим количеством противников, то здесь все объяснимо именно запросами самой игры или особенностями движка (например, очевидны подтормаживания в закрытых помещениях даже при отсутствии противников, хотя на открытых пространствах с противниками все идет заметно плавнее).

Частоты у вашей видеокарты вполне стандартные: Radeon 9800 Pro должен иметь 378 МГц на чипе и 675 МГц (337,5x2, т.к. используется DDR-память) - видеопамять. А в том, что карта почти не гонится, нет ничего удивительного: чип выполнен по уже устаревшей технологии 0,15 мкм, что сильно ограничивает возможности по повышению тактовой частоты (особенно учитывая весьма хиленькую референсную систему охлаждения данных карт, которую без изменения использует большинство производителей, в т.ч. и Manli), а память, скорее всего, со временем доступа не менее 2,8 нс, что гарантирует лишь чуть более 700 МГц.

Одним словом, бояться нечего: никто никого не обманывал и все работает нормально.

На моем Celerone, недавно купленном, есть загвоздочка. Когда загружается windows, комп может просто перезагрузиться, такое бывает когда загружаются и некоторые игры, а у моих друзей они "идут" отлично. В некоторые играх доходит до определенного места и перезагружается, некоторые на стадии загрузки, некоторые во время настроек в меню. Не скажете, в чем проблема. Заранее огромное спасибо.

Конфигурация компьютера:
МП Socket478 848-A,i848P
Проц. Celeron 2.5 BOX (Кеш-128)
Память DIMM DDR 256 мб PC3200 Nynix и 256 мб PC 3200 Samsung
Вид/адапт. AGP GeXcude GC-R9600-C3 128 DDR
Блок питания на 300W P4 (Winter)
OC Win XP Home Edition
НЖМД Seagate Barracuda 80.0Гб (74.5?!)

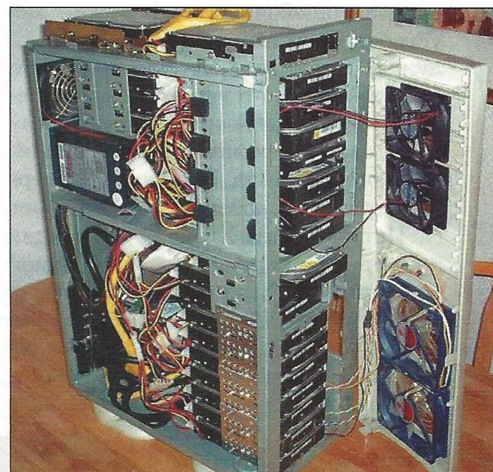
Эрик, 13лет. г. Мариуполь.

Скорее всего, твоя проблема заключается в оперативной памяти.

Возможно, в BIOS выставлены слишком маленькие тайминги памяти, на которые та не рассчитана. В этом случае стоит поставить для памяти значение "By SPD" – в этом случае модули памяти будут работать с заводскими установками частоты и таймингов.

Не исключен и другой вариант. Хотя и Hynix, и Samsung производят неплохие модули памяти, на наш рынок частенько попадают отбракованные чипы. Возможно, тебе попался один из них (два бракованных модуля от разных производителей в одном компьютере - достаточно маловероятный случай). Следует проверить систему в работе с каждым из модулей памяти в отдельности, вытащив второй из материнской платы (естественно при отключенном от электросети компьютере). Если проблема исчезнет, то виноват тот модуль памяти, после извлечения которого система заработала стабильно.

Если же это не поможет, и компьютер будет продолжать перезагружаться в совершенно ненужные моменты, то возможны проблемы с блоком питания или видеокартой. Хотя 90% вероятности - это все же оперативная память.



Какие мелочи — гигом больше, гигом меньше

Кстати, по поводу удивления относительно емкости жесткого диска. Производители маркируют их из расчета 1 Кб = 1000 байт и так далее, вместо 1 Кб = 1024 байта. С мегабайтами и гигабайтами - то же самое. Поэтому реальная емкость жесткого диска (в данном случае – 74,5 Гб) получается в итоге несколько меньше заявленной производителем.

На вопросы отвечал Дмитрий Васильев

Орфография и пунктуация в письмах сохранена по мере возможности. При наличии проблем с вашим железным другом и его конфликтах с программным обеспечением писать по адресу hardmail@gamenavigator.ru.

Владимир ЧАПЛЫГИН

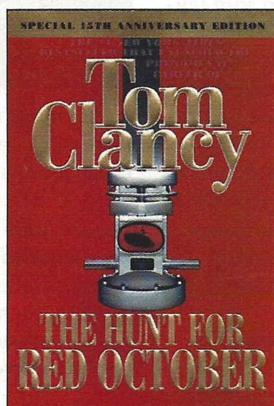
Миф, который построил Том

- "Черный сын"? Странно, я не читал.
- Это не удивительно.
- А что? Я читаю книги!
- Да, но Тома Клэнси в школах не проходят.
Диалог из фильма "Американская история Икс"

Дискуссия относительно абсолютно неверного представления западными разработчиками в своих играх жизненного уклада, царящего на бескрайних российских просторах, бесконечна. Несколько раз на страницах журнала мы касались данного вопроса: пытались найти истоки целенаправленного искажения НАШИХ реалий в ИХ электронных развлечениях, перемывали косточки свежеиспеченным клюквенно-балалаечным играм, обвиняли в незнании языка, тыкали пальцем в многочисленные огрехи и так далее.

К чему данное вступление? Да к тому, что расположившийся на следующих страницах материал посвящен творчеству Тома Клэнси, львиная доля книг которого незаметно формирует в голове доверчивого читателя в корне ошибочный миф о том, как устроена российская армия и спецслужбы и что за люди там работают. Недалеко от этого ушли и компьютерные игры, сюжеты которых базируются на творчестве популярного американского писателя. Но сначала совершим краткую пробежку по биографии.

История Тома Клэнси – ярчайший пример реализации так называемой великой американской мечты, которая гласит, что в США трудолюбивая Золушка рано или поздно потом и пролитыми слезами заработает свой миллион. Для этого нужно каждый день вкалывать, не покладая рук, и цент за центом откладывать в копилку денежку на покупку хрустальной туфельки.

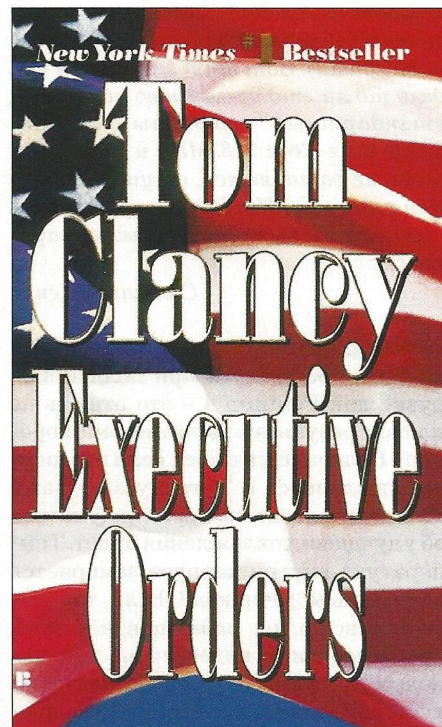


Перенесемся в 1975 год. Тому Клэнси 28 лет. Он обычный страховой брокер в захолустном городишке штата Мэриленд, в свободное время увлекающийся военно-морской историей. Именно в этом году ему на глаза попадается газетная заметка о том, что на боевом корабле "Сторожевой" вспыхнуло восстание. Судно не смогло покинуть советские территориальные воды, поэтому мятеж был быстро подавлен при помощи береговой артиллерии. Военный трибунал признал политрука Валерия Саблина главным зачинщиком бунта и приговорил к расстрелу.

Этой маленький искры оказалось вполне достаточно для того, чтобы в голове автора будущего бестселлера вспыхнуло пламя. Том садится за печатную машинку и начинает творить. За девять лет были тщательно продуманы ключевые персонажи, а также место действия. Главное - не скупиться на яркие краски и не бояться экспериментировать с масштабами. Вместо надводного корабля появляется секретная атомная подлодка, для пущего понимания причин восстания главного отступника от идей коммунизма он делает литовцем. Теперь остается задействовать военно-морские силы США, а также подключить агентов вездесущего ЦРУ. Разумеется, история должна закончится типичным американским хэппи-эндом.

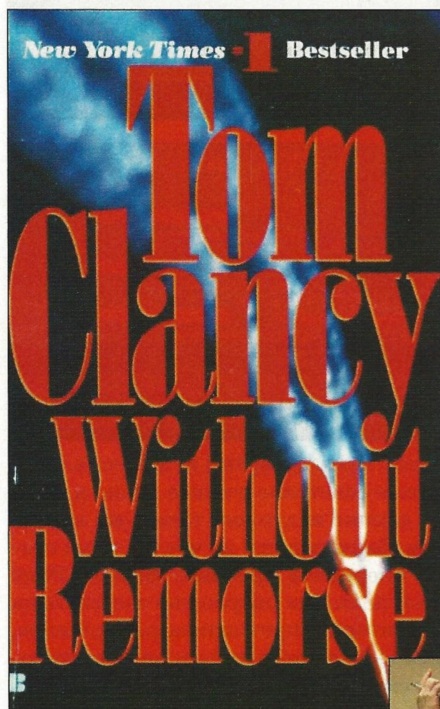
В октябре 1984 года на свет появилась 387-страничная книга "Охота за "Красным октябрем" - дебютное творение нашего героя на ниве художественной литературы в доселе неизвестном жанре (поначалу его будут называть политическим детективом, а позже ему придумают название технотриллер). Совокупный тираж перевалит за отметку в четыре миллиона экземпляров. Популярность первенца оказалась настолько велика, что Тома пригласили в Белый дом на аудиенцию с президентом, на которой он удостоился похвалы Рональда Рейгана.

Обычно после внезапных взлетов следуют обидные падения. Похоже, Клэнси является исключением из данного правила, так как последующие произведения принесли автору еще

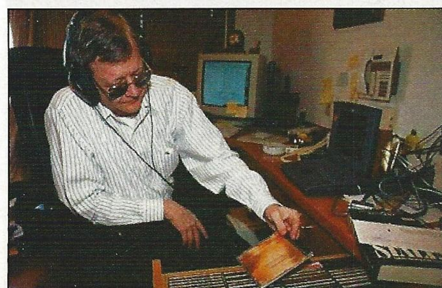


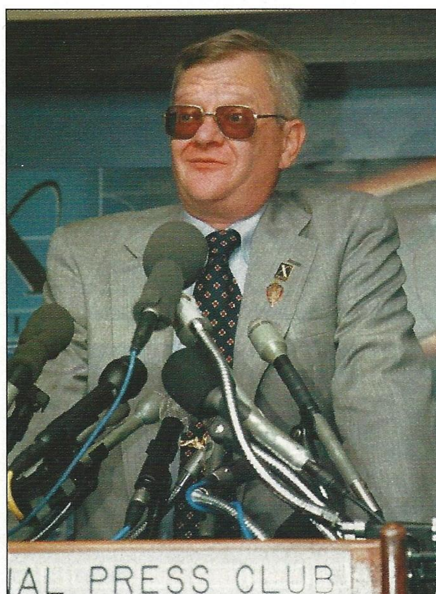
больший успех. В августе 1986 года в соавторстве с Лари Бондом написан "Красный шторм поднимается". Далее следуют "Игры патриотов", "Кремлевский кардинал", "Прямая и ясная угроза", "Все страхи мира", "Долг чести", "Слово президента" и другие популярные произведения. Вместе со Стивом Печеником был разработан телевизионный мини-сериал "ОП-Центр". На его базе молодой автор Джефф Ровин написал несколько романов, которые ради увеличения тиража были опубликованы под именами Клэнси и Печеника. Отдельного упоминания заслуживает серия так называемой "серьезной" литературы: Submarine, Armored Cav, Fighter Wing, Airborne, Special Ops и ряд дру-

гих произведений (в России не издавались). В ней читателям доходчивым языком рассказывается, как устроена современная подводная лодка, как в боевых условиях действуют танковые подразделения, что собой представляют отряды специального назначения и так далее.



Главный конек Клэнси – это доступность излагаемого материала. Все описанные в художественных книгах события являются чистым вымыслом, зато в их основе лежат факты, о которых мы с вами каждый день читаем в газетах или же наблюдаем в подробных вечерних выпусках новостей и политико-аналитических программах. Именно поэтому рядовому читателю достаточно легко даются даже самые замысловатые произведения писателя. Простота – залог успеха. Только в нашем случае эта простота кажущаяся. На самом деле за ней стоит перемалывание автором сотен тонн информации, из которых в дело идет от силы один или два килограмма. А еще Том не стесняется нанизывать на сюжетный скелет факты. Он никогда не напишет расплывчатое "похожий на огромного великана эсминец величественно рассекал светло-голубую водную гладь". Наоборот, он бьет наповал множеством малозначительных цифр. Например, "патрульный катер длиной тридцать футов", "в тридцати милях к северу,



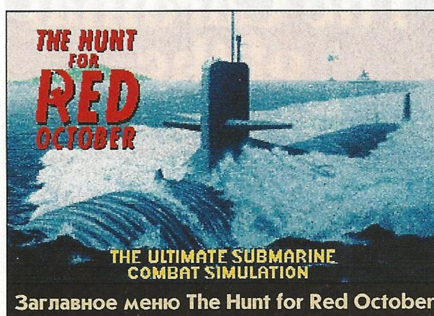


у причалов Филадельфии, Честера и Кемдена стояли наготове корабли военно-морского резерва США" или "теперь он стал специалистом четвертого класса и получал лишние 58 долларов 50 центов в месяц". Там, где другие расходуют для описания событий сотни, а то и тысячи витиеватых слов, Клэнси в угоду бешеной скорости повествования делает ставку на информативность.

Сейчас бывший страховой брокер продолжает заниматься писательской деятельностью, принимает участие в сочинении сюжетов к компьютерным играм, является почетным консультантом ЦРУ, а также периодически читает лекции в нескольких военных академиях США.

The Hunt for Red October

★ Жанр **Симулятор** ★ Издатель **Datasoft**
★ Разработчик **Oxford Digital Enterprises**
★ Дата выхода **1987**



Заглавное меню The Hunt for Red October

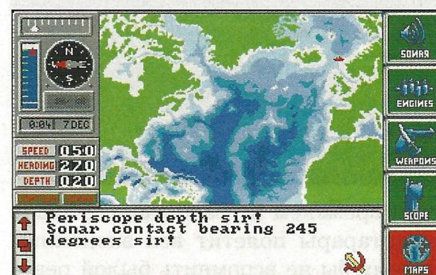
Капитан первого ранга Марк Рамиус стал командиром новейшего подводного атомного ракетоносца "Красный октябрь". Увы, данное назначение оказалось серьезной оплошностью, так как уроженец Литвы с младых ногтей ненавидел СССР и всю свою жизнь маскировался под правильного коммуниста. Сговорившись с подчиненными, он берет курс на США. Узнав про это, командование советского военно-морского флота организовывает в Северной Атлантике крупномасштабную поисковую операцию.



The Hunt for Red October. Так выглядели древние симуляторы



The Hunt for Red October. Вид из перископа



The Hunt for Red October. Стратегическая во всей свой красе

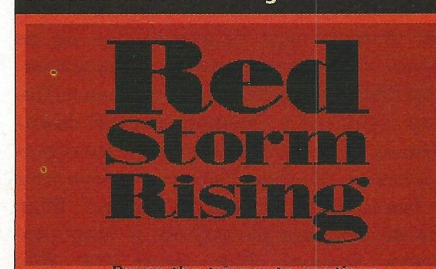
От игрока требуется избежать множества ловушек и без повреждений добраться до американских территориальных вод. Для 1987 года это был достаточно серьезный симулятор подводной лодки.

Red Storm Rising

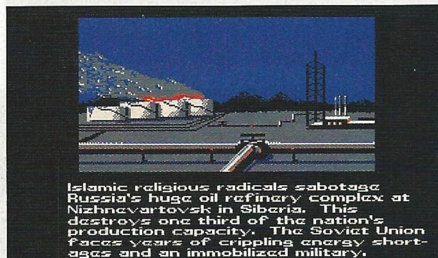
★ Жанр **Симулятор**
★ Издатель **MicroProse Software**
★ Разработчик **MicroProse Software**
★ Дата выхода **1988**

В результате молниеносной атаки исламских фанатиков крупнейший нефтеперерабатывающий завод в Нижневартовске взлетел на воздух. А ведь через него проходила почти треть нефтепродуктов страны. Уничтожен не только склад готовой продукции, но и ведущие к скважинам нефтепроводы. На ликвидацию последствий уйдут годы. Советский Союз

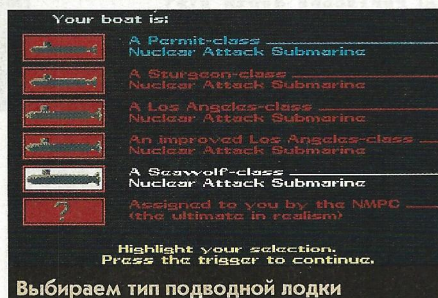
Заставка Red Storm Rising




Цель поражена



Краткое изложение сюжета



Выбираем тип подводной лодки

этим временем не располагает, иначе в тартарары полетит вся экономика. Почему бы не вспомнить былой революционный принцип экспроприация экспроприаторов? На Западе иракской и кувейтской нефти хоть залейся. Войска продвигаются к границе с ФРГ. Разумеется, НАТО не намерено терпеть подобный произвол. Так началась третья мировая война. У руководителей противоборствующих сторон хватило ума не использовать ядерное оружие. Зато в других средствах ведения войны они не ограничены. В Red Storm Rising вам отводится роль Маккэфферти – капитана курсирующей в Северной Атлантике подводной лодки "Чикаго".

Среди прочих сотрудников MicroProse Software над игрой в качестве дизайнера и программиста трудился легендарный Сид Мейер. Через три года он создаст непревзойденную Civilization.

The Hunt for Red October

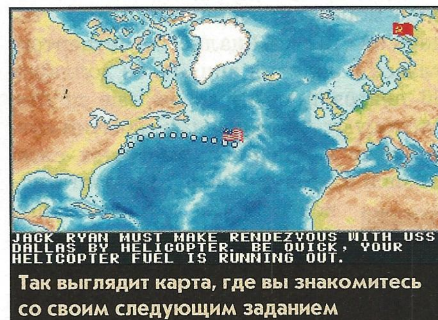
- ★ Жанр Аркада
- ★ Издатель Grandslam Software
- ★ Разработчик Images Ltd., Walking Circles
- ★ Дата выхода 1990

В отличие от своего старшего брата, данная игра базировалась не на книге, а на одноименном художественном фильме Джона МакТирнана с Шоном Коннери в главной роли. К сожалению, во второй раз подводные приключения Марка Рамиуса вылились в банальную аркадную забаву. Если бы не мощная раскрутка и популярность бренда The Hunt for Red


Подлодка на фоне надводных кораблей



Провести корабль через поле глубоководных мин нелегко

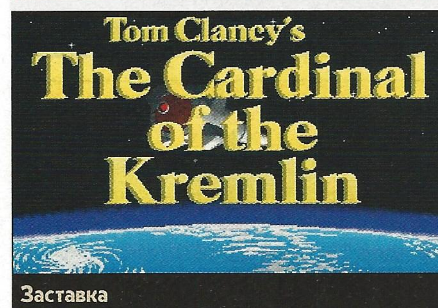


Так выглядит карта, где вы знакомитесь со своим следующим заданием

October, то сколоченный на скорую руку невразумительный продукт наверняка бы погиб в абсолютной безвестности.

The Cardinal of the Kremlin

- ★ Жанр Стратегия
- ★ Издатель Intracorp Entertainment
- ★ Разработчик Capstone Software
- ★ Дата выхода 1990



Заставка

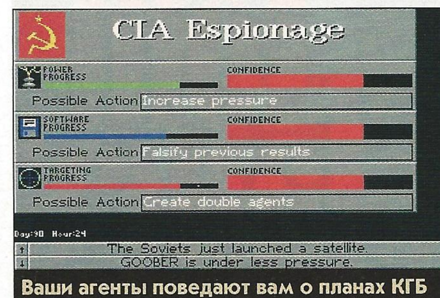
Добро пожаловать на гонку вооружений. Вы руководите слаженной командой ведущих американских ученых, которые трудятся над созданием новейшего противоракетного комп-

Спутник запущен на орбиту





Мрачные агенты ФБР защищают вас от опасности



Ваши агенты поведают вам о планах КГБ

лекса. В это же время не менее талантливые советские ученые денно и нощно корпят над точно таким же проектом. Ваша задача: во что бы то ни стало опередить грозных визави. Ради этой цели вам разрешено засылать на территорию противника разведчиков, вам выделяются деньги на подкуп советских ученых и вербовку охранников. При этом не стоит забывать и о внутренней безопасности, так как ваши методы могут оказаться на вооружении у Кремля.

Увы, для 1990 года The Cardinal of the Kremlin оказался чересчур замысловатым продуктом. Воспитанный на простеньких играх, среднестатистический геймер тогда был не в состоянии переварить столь навороченную стратегию.

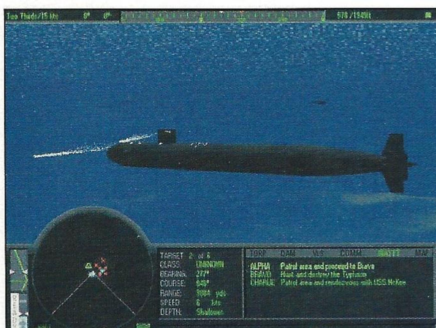
Tom Clancy`s SSN

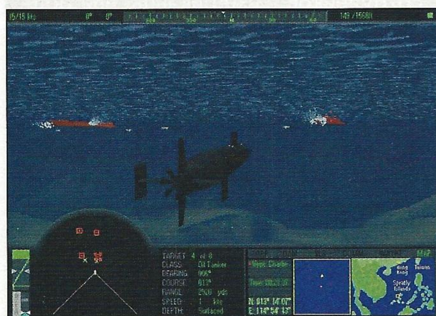
- ★ Жанр Симулятор
- ★ Издатель Simon & Schuster Interactive
- ★ Разработчик Clancy Interactive Entertainment
- ★ Дата выхода 1996

Почему-то многие забывают, что в послужном списке Тома Клэнси есть замечательный симулятор атомной подводной лодки Tom Clancy`s SSN. Увы и ах, угораздило его появиться на свет практически одновременно с легендарным 688(I) Hunter/Killer от ныне покойной компании Jane`s Combat Simulations. Впрочем, истинные ценители жанра не пропустили данную иг-

Китайское минное поле




Выпустивший торпеду противник промахнулся

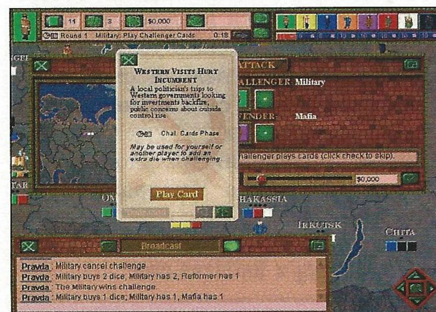

На горизонте показалась пара торговых судов

ру и на протяжении 15 миссий с удовольствием повоевали с флотом КНР около острова Spratly.

Стоит отметить весьма примечательный момент. Именно тогда у игр под маркой Tom Clancy`s появилась фирменная черта подавать информацию в форме стилизованных под выпуски новостей видеороликов.

Tom Clancy`s Politika

★ Жанр **Стратегия**
★ Издатель **Red Storm Entertainment**
★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **1997**


Разыгрываем политическую карту

Измученный болезнями и чрезмерным употреблением алкоголя президент Российской Федерации Борис Николаевич Ельцин 24 сентября 1999 года умирает в Кремле. Кто возглавит осиротевшую страну? Предсказать результат практически невозможно. С одной стороны расположились националисты и ярые сторонники реставрации. С другой - продолжатели движения по демократическому пути. С третьей за всем этим безобразием поглядывает вездесущая русская организованная преступность. Свой взгляд на сложившееся положение у православной церкви. Итого в политическом вакууме за власть борются восемь фракций, чьи силы примерно равны. Сможет ли ваш кандидат занять президентское кресло?

Фильмы, снятые по мотивам произведений Тома Клэнси

Оригинальное название	Премьера	Название в российском прокате
The Hunt for Red October	1989	Охота за Красным октябрем
Patriot Games	1992	Игры патриотов
Clear and Present Danger	1994	Явная и непосредственная опасность
Tom Clancy's OP-Center (TV)	1995	Показан не был
Tom Clancy's Net Force (TV)	1999	Патруль сети Тома Клэнси
The Sum of All Fears	2002	Сумма страхов


Так в игре выглядит политическая карта России

По Tom Clancy`s Politika можно судить о том, насколько хорошо писатель знает Россию. Конечно, оформленные в виде новостей из газет “Правда” и “Известия” сообщения радуют глаза, но и явных промахов в игре тоже хватает.

Tom Clancy`s Rainbow Six

★ Жанр **Combat Simulation**
★ Издатель **Red Storm Entertainment**
★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **31 июля 1998**

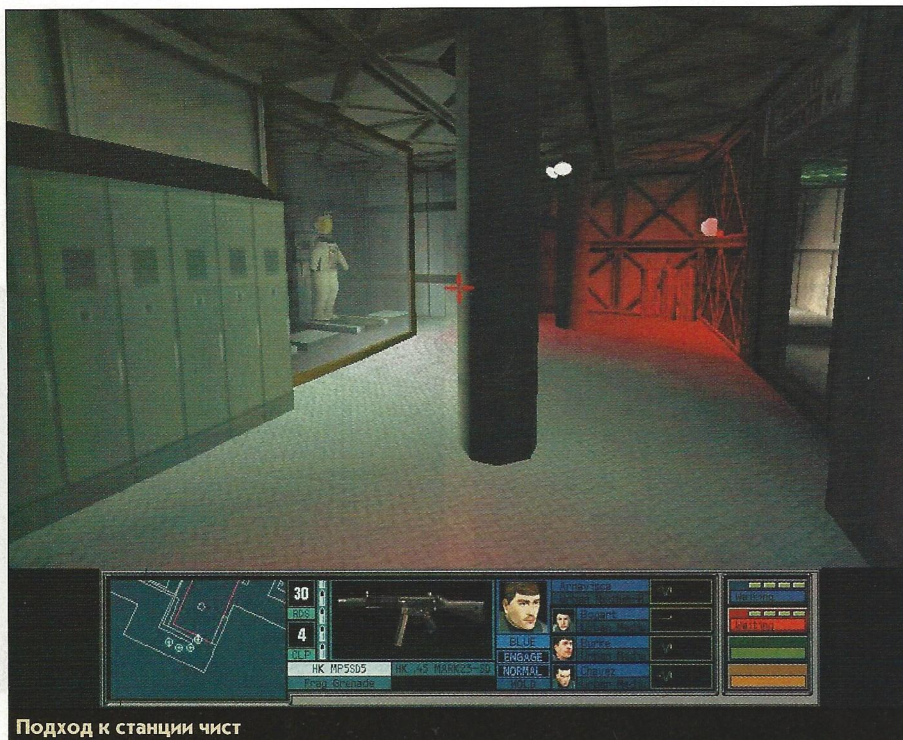
Пожалуй, Rainbow Six стал первым продуктом, в котором по полной программе разработчики использовали вместительный литературный багаж Тома Клэнси. Столь глубокая, качественная и четко прописанная сюжетная линия до августа 1998 года встречалась лишь в считанных играх, которые золотыми буквами навечно вписали свои имена в летопись индустрии.


Отряд не заметил потери бойца

Сформированному в 1999 году под эгидой штаба НАТО интернациональному антитеррористическому подразделению быстрого реагирования “Радуга” покой только снится. Его руководитель, опытный офицер ЦРУ Джон Кларк едва успевает принимать “заказы” на выезд. Если полицейский спецназ действует строго в рамках своего участка, то эти элитные бойцы готовы моментально сорваться в любую точку планеты. Радикально настроенные боевики движения “Свободная Европа” засели в бельгийском посольстве в самом центре Лондона, в Конго вооруженные повстанцы взяли под свой контроль исследовательс-



Отройте, люди добрые


Подход к станции чист


Золотая группа на позиции

кий центр, захвачены заложники в центральном парке Испании и много чего еще. Всего 15 миссий. Никаких рутинных переговоров, только молниеносный штурм. Если противнику повезет, то он будет взят в плен. Но такой расклад случается крайне редко. Чаще всего оппоненты, утопая в алых лужицах собственной крови, остаются лежать на полу в замысловатых позах с входным отверстием калибра 5,56 промеж глаз.

В основу слаженности действий команды из 20 оперативников (на задание можно взять только 8) положена их яркая индивидуальность, характеризуемая десятью параметрами. Например, Daniel Bogart - не только классный штурмовик (показатели агрессивности, самоконтроля, выносливости и обращения с огнестрельным оружием приближаются к ста процентам), но и прекрасный кандидат на роль командира отряда (способность к командованию и коллективные действия переваливают за 95 единиц). Совсем иначе выглядят параметры разведчицы Tracy Woo: обращение со стрелковым оружием и взрывчаткой не так высоки, зато выносливость, коллективные действия, скрытность и знания электроники перекрывают остальные слабости. Помимо этого существует еще два класса бойцов: взрывник и электронщик. И это еще не все: в специальных закладках содержится информация о медицинских показателях и занимательная краткая биографическая выписка.

Несмотря на многочисленные графические огрехи (движок оказался сильно недоработанным), Rainbow Six перевернул представление о мире компьютерных игр в целом и об устоявшихся жанровых критериях в частности. Доселе еще никто не видел подобного шутера от первого лица: в качестве противников вместо уродливых монстров выступили мало чем отличающиеся от вас живые люди, все вооружены не какими-то фантастическими бумстиками, а настоящим стрелковым оружием, знакомая до боли урбанистическая и загородная архитектура, реалистичные интерьеры, от и до просчитанная баллистика, завораживающая своей детализацией форма оперативников...

Доселе еще никто не видел и подобной стратегии: формирование боевых групп, подбор снаряжения, тактическое планирование предстоящей операции. Еще один клик мышью, и вы перемещаетесь в полностью трехмерный мир. Именно в тот мир, который еще несколько минут назад распластался на вашей двухмерной карте. Впрочем, скрещивание жанров – пусть и важное, но не единственное слагаемое успеха. Без спецназовского антуража и захватывающего сюжета от Тома Клэнси "Радуга" не смогла бы подняться столь высоко.

В декабре последовал состоящий из пяти миссий Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch. Для нас он примечателен тем, что в состав "Радуги" влился представитель России Геннадий Филатов. Родился в Пскове, с 1981 по 1985 год прошел все круги ада в Афганистане. В 1987 году был завербован в спецподразделение "Альфа", в составе которой принял участие в ряде блестящих операций на территории необъятного СССР и Восточной Европы. В 1991 году по политическим причинам (отказался пойти на штурм Белого дома) бросил к чертям собачьим "Альфу" и открыл частное охранное предприятие. Впрочем, данный бизнес оказался куда более мерзким, чем преданная служба стоящей на перепутье стране. В 1996 году Филатов сворачивает свою деятельность и после продолжительного отдыха в 1997 году возвращается в "Альфу". Благо к этому времени прошла успешная реконструкция внутренней структуры ФСБ. В 2000 году стал полноправной деталью в работающем, как часы, механизме интернационального антитеррористического подразделения "Радуга".

Две разные "Радуги"

Идея создать спецназовский симулятор родилась в стенах компании Red Storm Entertainment в 1996 году, а уже в 1997 году была разработана окончательная концепция проекта. Примерно в это же время Том Клэнси взялся за перо и приступил к написанию одноименного романа. Из-за того, что игра и книга создавались параллельно, между ними имеется целый ряд существенных различий. В романе подавляющее большинство сотрудников - американцы или подданные британской короны, имеется только по одному гражданину Германии, Франции и Израиля. Среди оперативников нет ни одной женщины, все представительницы слабого пола входят исключительно в аппарат управления. Оперативники разделены на две крупные мобильные группы по десять человек в каждой, а в игре разрешено дробить восемь человек личного состава на четыре подразделения, в каждое из которых можно отправить не более четырех бойцов.

Tom Clancy's Ruthless.com

- ★ Жанр **Стратегия**
- ★ Издатель **Red Storm Entertainment**
- ★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
- ★ Дата выхода **30 сентября 1998**

Tom Clancy's Ruthless.com – эта та же самая "Политика", только вид сбоку. На сей раз разработчики Red Storm Entertainment вместо страны

Делим полученные очки

предлагают порулить крупной компьютерной корпорацией. С удивлением замечаешь, что методы управления схожи и мало чем отличаются друг друга. Вместо политического крыла в вашем ведении оказывается фирма, а в качестве приманки выступает не власть в стране, а аппетитная доля на рынке. Нахальная калька с Tom Clancy`s Politika оказалась нежизнеспособной.

Tom Clancy`s Rainbow Six: Rogue Spear

- ★ Жанр **Combat Simulation**
- ★ Издатель **Red Storm Entertainment**
- ★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
- ★ Дата выхода **31 августа 1999**


Все плохие дядьки лежат мертвыми на полу

На сей раз сюжет игры отправляет геймера в 2001-2002 года. Казалось бы, в 1999 бесстрашные бойцы "Радуги" отправили в могилу всех крупных негодяев на свете. Оказывается, за прошедшее с той поры время мировой терроризм не успокоился, а, наоборот, стал еще сильнее. Былые штурмы вилл наркобаронов и зачистки складских помещений вспоминаются как легкие прогулки. Приходится действовать на пределе возможностей, ибо теперь на кон поставлена жизнь миллионов людей. Вооруженные до зубов отряды боевиков спокойно проникают


Спецназ на улицах Гонконга

в секретный ядерный бункер в Мурманске или же захватывают Черкасскую атомную электростанцию в Украине. А чего только стоит сопоставимая по размаху с армейской операцией вылазка в Косово? На этом фоне питерские доки, спасение заложников, сидящих в самолете Боинг-747 "Внуковских авиалиний", московское депо и малина с проститутками в Смоленске выглядят сущей мелочью. Но они стоят потраченного времени хотя бы ради того, чтобы на чистом русском языке услышать вырвавшуюся из уст встревоженного противника фразу: "Получи, сука!"

Что касается нововведений в области геймплея, то они коснулись лишь специализации. В Rogue Spear появился новый вид бойцов – снайперы. Все остальное осталось без существенных изменений. Не обошлось без пополнения личного состава. К Геннадию Филатову добавился родившийся в Минске штурмовик-богатырь Аркадий Новиков. В отличие от своих товарищей по оружию, он может похвастать ученой степенью в области технических наук, полученной в МГУ. После службы в армии Аркадий был сразу же завербован КГБ. Во время распада СССР многие сослуживцы Новикова возглавили службы охраны крупных бандитских группировок. Наш герой

Между прочим...

Террористы-смертники тоже читают Тома Клэнси!

В романе "Долг чести" (издан в августе 1994 года) Том Клэнси в мельчайших подробностях описывает, как потерявший всех своих родных и близких японский летчик "Боинга-747" убивает второго пилота и направляет угнанный авиалайнер на здание Конгресса США. После памятных событий 11 сентября 2001 года в своих многочисленных интервью писателю пришлось открещиваться от нападок журналистов, дескать, я – не я, и лошадь не моя.

New York Times #1 Bestseller
Tom Clancy
Debt of Honor
The Explosive Prelude to Executive Orders

предпочел не идти по их пути и отправился на родину создавать спецподразделение при недавно сформированной независимой армии Республики Беларусь. Доведя это дело до логического конца, он с удовольствием принял предложение перебраться из душного кабинета в спартанские условия "Радуги".

За год программисты смогли довести старый графический движок до ума. Картинка на экране монитора наконец-то приблизилась к царившим тогда графическим стандартам. А ведь именно так должен был выглядеть

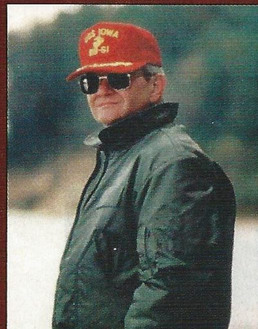
Турецкий рынок из Urban Operations


В новой "Радуге" нам разрешили побаловаться с ракурсом камеры


Между прочим...

Книги приносят хороший доход

По данным популярного журнала "Форбс" в 1999 году Том Клэнси заработал $66 млн., благодаря чему вошел в десятку самых предприимчивых звезд шоу-бизнеса. Пять лет назад писатель опередил короля ужасов Стивена Кинга, мальчиковую группу Backstreet boys, а также режиссера Стивена Спилберга и актера Брюса Уиллиса. Выше мастера технотриллеров удалось забраться лишь режиссеру Джорджу Лукасу, телеведущей Опре Уинфри, модельеру Джорджио Армани, телепродюсеру Девиду Келли и актеру Тому Хэнксу.





А ведь так не хотелось стрелять

оригинальный Rainbow Six, если в свое время разработчики не поторопились с датой релиза. Невероятно красивые расцветки городского камуфляжа, прозрачная пластиковая защита глаз от пыли на обтекаемых шлемах. Видно каждую застежку бронежилета, накладные карманы перестали сливаться с униформой, а пальцы рук наконец-то отклеились друг от друга и обзавелись в меру правдоподобной физикой движения. Достойное продолжение былых традиций, выведшее жанр комбатсимов на доселе невиданные горизонты.

Столь успешная игра не могла обойтись без дополнений. С 2000 по 2002 год на свет появилось три аддона. Первым был Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations (31 марта 2000 года). Ничем, кроме своего длиннющего названия и новым списком локаций для одиночного и сетевого режима, он не запомнился. Вторым оказался сентябрьский релиз Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials – опять банальная подборка свежих заданий и не более того. Наконец, последним на свет появился Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Black Thorn (10 октября 2001 года), в котором все десять миссий одиночной кампании базировались на реальных событиях. Отдельно следует отметить необычайно широкую географию проводимых операций (от Аляски до Африки).



Рейд в полицейский участок



Допрос подозреваемого

Shadow Watch

★ Жанр **Стратегия**
★ Издатель **Red Storm Entertainment**
★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **31 марта 2000**

Проект создания Международной космической станции постоянно откладывается из-за неутихающих политических разногласий. Ученым по всему миру надоело питаться "завтраками" от лидеров своих стран, и они решают организовать независимую корпорацию. В Shadow Watch вам предстоит возглавить ее отдел безопасности. Ваша интернациональная команда состоит из шести человек: лидер подразделения англичанин Ian Archer, специализирующаяся на боевых искусствах китаянка Lily Yu, канадская гора мяса с шотганом по прозвищу "Медведь", взрывных дел мастер испанец Rafael De Ariano, снайпер южных кровей Maya Knight и, наконец, российский специалист в области электроники Геннадий Рощинко. После первых минут знакомства с игрой вам станет ясно, что кто-то целенаправленно пытается ставить палки в деятельность ученых.

Краткое резюме - пошаговая стратегия, лезущая из кожи вон, лишь бы походить на легендарные X-Com и Jagged Alliance вместе взятые. В конечном счете у Shadow Watch не получается ни того, ни другого.

Tom Clancy`s Ghost Recon

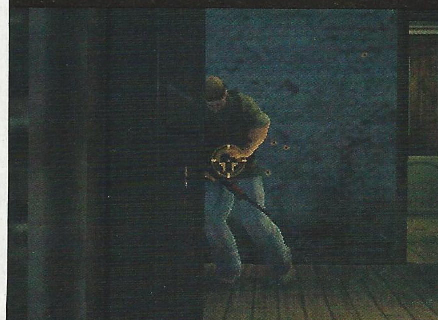
★ Жанр **Combat Simulation**
★ Издатель **Ubi Soft Entertainment**
★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **13 ноября 2001**



Заглавное меню Tom Clancy`s Ghost Recon

У американцев уже не один десяток лет всякие деликатные военные задания выполняет специальное подразделение "Дельта". К 2008 году к ним добавятся солдаты отряда "Призраки". В отличие от своих более старших товарищей из "Радуги", они участвуют в боевых операциях на отк-

Обратите внимание на следы от пуль в стене

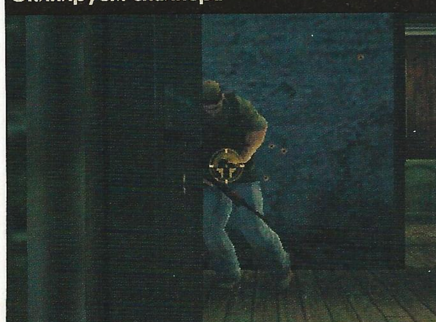



Tom Clancy`s Ghost Recon. Выстрела из-за угла он явно не ожидал

рытом воздухе, с выполнением которых может справиться менее десятка человек, по необходимости поддерживаемых огнем бронетехники. Они действуют в тот момент, когда до объявления войны остаются считанные дни. "Призраки" проникают на территорию будущего противника и начинают уничтожать важные военные объекты, не оставляя после своего появления ни одной живой души.

По мнению Тома Клэнси, на очередных президентских выборах в России в 2008 году к власти придет кандидат от ультранационалистов. Как он умудрился набрать подавляющее большинство голосов? Все очень просто. Населению чересчур понравились реставрационные идеи. Новая власть резко сменила внешнеполитический курс. Отнюдь не самым мирным способом были присоединены бывшие советские республики Украина, Белоруссия и Казахстан. Следующей на пути к возрождению великого СССР стала маленькая, но очень гордая Грузия, которая не постеснялась попросить помощи и "старшего американского брата". Правительство США немедленно выслало на подмогу отряд "Призраков". Причем спецназовцы развоевались так рьяно, что со временем переместились с грузинской территории на заснеженную Красную площадь.

Экипируем снайпера

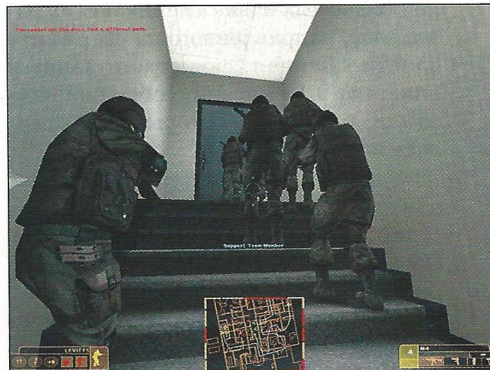


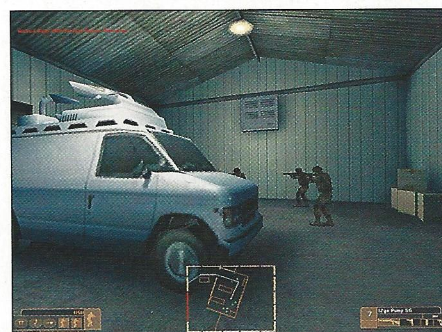
Вышедший 26 марта 2002 года Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege предлагает угомонить воинствующих эфиопов, пошедших войной на Эритрею. Второй адд-он - Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder - не заставил себя долго ждать и появился в продаже 25 сентября. В нем вы отправляетесь на Кубу образца 2010 года и при помощи автоматического оружия обеспечиваете проведение независимых выборов.

The Sum of All Fears

★ Жанр **Combat Simulation**
★ Издатель **Ubi Soft Entertainment**
★ Разработчик **Red Storm Entertainment**
★ Дата выхода **31 мая 2002 года**

В 2002 году на экранах кинотеатров появилась лента The Sum of All Fears, чей сюжет базировался на одноименной книге Тома Клэнси. Разработчики из Red Storm Entertainment решили не упускать такой шанс и вслед за фильмом выпустили свою игру. Наконец-то на экранах мониторов появился любимчик писателя, аналитик ЦРУ Джек Райан (в The Hunt for Red October образца 1987 и 1990 годов у него была второстепенная роль), а также руководитель национальной антитеррористической команды Джон Кларк (явное расхождение с постулатами Rainbow Six, где Джон возглавляет интернациональное подразделение). В отличие от фильма и книги, в виртуальном The Sum of All Fears все крутится вокруг зловещего заговора под-


The Sum of All Fears. Столпотворение около дверного проема


Напарники могут справиться самостоятельно

The Sum of All Fears. Молниеносная зачистка душной комнаты

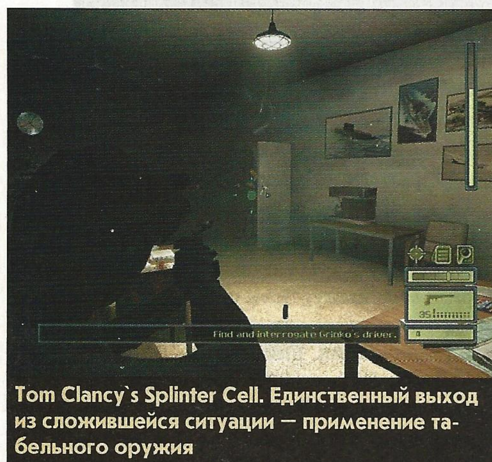


держиваемых извне американских радикалов, направленного на свержение власти. Данная сюжетная завязка вплетена в 11 миссий одиночной кампании, география которых развернулась по всему миру.

Графику и игровой процесс можно описать одним словосочетанием – Rainbow Six на движке Ghost Recon. На поверку столь оригинальный гибрид оказался вполне жизнеспособным, но, в отличие от своих более именитых прародителей, особой славы не снискал. Со стороны такой винегрет больше всего напоминал добротный адд-он, а не полноценный самостоятельный продукт.

Tom Clancy`s Splinter Cell

★ Жанр **Stealth Action**
★ Издатель **Ubi Soft Entertainment**
★ Разработчик **Ubi Soft Montreal**
★ Дата выхода **18 февраля 2003**



Tom Clancy`s Splinter Cell. Единственный выход из сложившейся ситуации – применение табельного оружия

Похоже, Тому Клэнси надоело подкидывать очередные истории про отлаженные командные операции того или иного спецназа. Почему славу делят между собой несколько человек? Ведь бывают ситуации, когда с кучей противников по-тихому способен ра-



Tom Clancy`s Splinter Cell. Противник вовремя присел, иначе схлопотал бы пулю прямо в лоб

зобраться герой-одиночка. И зовут такого бравого шпиона Сэм Фишер. За его плечами огромный опыт диверсантской деятельности, помноженный на накопившиеся навыки выживания в сложнейших ситуациях. Его главное оружие - не скорострельный пистолет-пулемет, а бесшумность и скрытность. Он использует стволы лишь для "убийства" разношерстных демаскирующих осветительных приборов. Для живых людей в его арсенале найдется целая куча продвинутых гаджетов, набор из нескольких акробатических приемов и тяжеленный размашистый боковой удар локтем по затылку.

В Tom Clancy`s Splinter Cell сотрудник засекреченной организации "Третий Эшелон" Национального Агентства Безопасности США Сэм Фишер отправляется в длительный вояж по Грузии (кратковременный визит в Китай не считается), в которой из стана местных олигархов до власти дорвался молодой и амбициозный политик Комбайн Николадзе. Единственная ошибка новоиспеченного президента – поворот спиной к ЦРУ. Демократическая Америка таких оскорбительных фортелей не прощает. На протяжении 10 миссий Сэм Фишер шаг за шагом будет приближаться к неугодному политику. Разумеется, в конце операции для Николадзе настанет час расплаты.

Как ни странно, но это игра под маркой Tom Clancy`s примечательна не сюжетом, а революционным игровым процессом и потрясающей графической составляющей. Простите меня за невольный каламбур, но до выхода Splinter Cell скрытное прохождение шутеров от третьего лица никогда не было столь увлекательным и привлекательным.

Tom Clancy`s Splinter Cell. Этот парень даст фору любому трубочисту



Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield

★ Жанр **Combat Simulation**
★ Издатель **Ubi Soft Entertainment**
★ Разработчик **Ubi Soft Montreal**
★ Дата выхода **18 марта 2004**



Бойцы прикрывают друг другу спины

Третью часть комбатсима делали совсем другие разработчики. Изменилось меню тактического планирования, существенно упростился игровой процесс, игра перешла на графический движок Unreal Warfare. Нетронутым остался лишь фирменный принцип построения сюжета от Тома Клэнси.

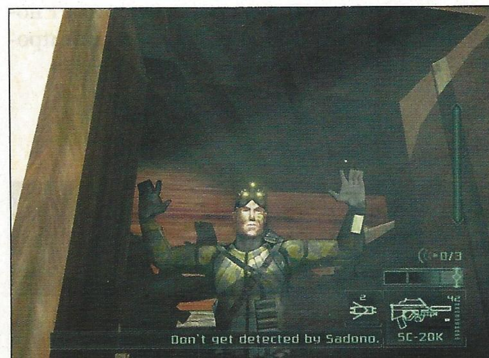
В отличие от Rogue Spear, к 2005 году террористы перестали захватывать стратегически важные объекты, но по-прежнему угрожают мирному существованию ничего не подозревающих граждан ряда европейских и латиноамериканских стран. Набирающее силу неофашистское движение под предводительством Альваро Гутиереза намерено пошатнуть мирное равновесие. С этой целью они с легкостью берут под свой контроль нефтеперерабатывающий завод в Венесуэле, в аргентинском городе Пилар удерживают заложников из числа

Этого воинствующего неофашиста удалось взять живым





Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield. Библиотека под контролем



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. "Руссиш партизанен, сдавайтес!"



Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Надо чаще озираться по сторонам

сотрудников местного мясокомбината, в Бразилии нагло налетают на химический склад, в Норвегии закладывают взрывчатку на судоверфи города Берген, наконец, в центре Лондона живенько разбираются с легковооруженными силами полиции и захватывают крупное банковское здание. Итого, ровно пятнадцать скрепленных между собой общей сюжетной линией миссий, география которых простирается от небольшой деревушки в швейцарский Альпах до частного аэропорта на Каймановых островах. Разумеется, на борьбу с террористами отправляются бойцы подразделения "Радуга". К сожалению, кроме свежей завязки, по части сюжета Raven Shield ничего нового не привнесла, зато данный недостаток был компенсирован отполированным до кристального блеска геймплеем.

9 марта 2004 года вышел адд-он Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Athena Sword. Действия восьми миссий развернулись в 2007 году. Томящийся за решеткой Альваро Гутиерез умудряется сплотить разрозненные силы недобитых неофашистов и вдохновляет их на очередные подвиги. На сей раз все крутится вокруг похищенного химического оружия под кодовым названием "Меч Афины". Филатов и компания вновь пакуют чемоданы.

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

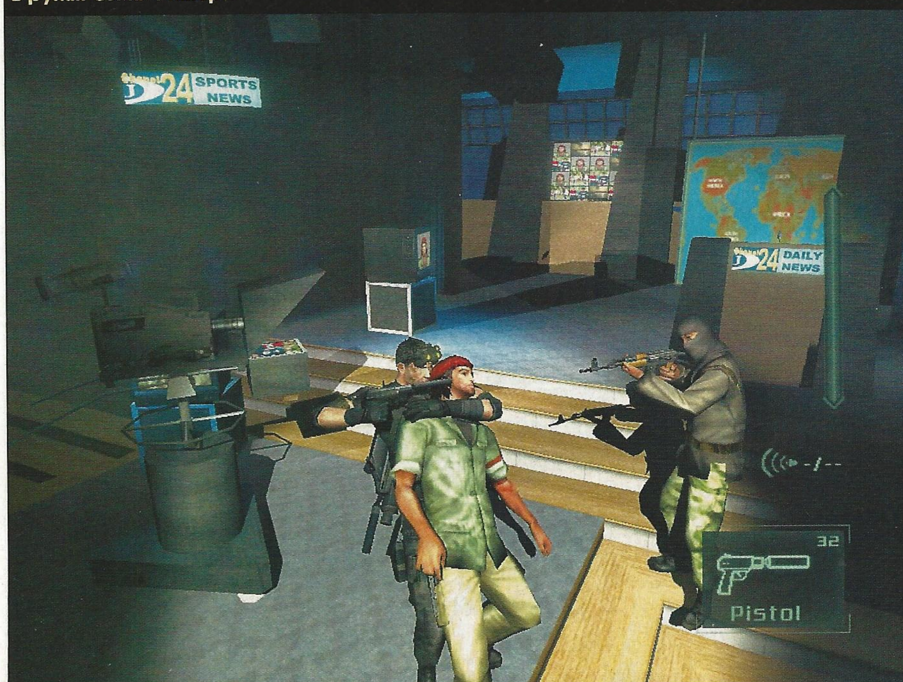
- ★ Жанр **Stealth Action**
- ★ Издатель **Ubi Soft Entertainment**
- ★ Разработчик **Ubi Soft Shanghai**
- ★ Дата выхода **23 марта 2004**

В феврале 2006 года войска США оказались вовлечены в вооруженный конфликт между Восточным Тимором и индонезийскими партизанами. Боевые подразделения под предводительством Сухади Садоно крайне недружелюбны по отношению к американцам. Они захватили посольство США в Джакарте и стали диктовать огромной стране свои условия. Дело в том, что по всему миру разбросано столь много контейнеров с вирусами оспы, что их хватит для глобальной эпидемии. Если с головы Сухади упадет хотя бы один волосок, то его сподвижники немедленно выпустят заразу на свободу. Сами понимаете, что устранение зарвавшегося мятежника невозможно, пока не будут обнаружены все контейнеры.

За год отпуска с Сэмом Фишером явно произошло что-то неладное. В прошлой части игры своими действиями он подавал всем остальным виртуальным спецагентам пример, как надо вести себя на вражеской территории: скрытно и с предельно минимальным числом трупов. Этой весной главный персонаж почему-то чересчур часто не по делу брался за оружие. Причем его начальство отнеслось к участившейся "мокрухе" положительно. В Pandora Tomorrow вам встретится момент, когда Ирвин Ламберт отдаст своему подчиненному Фишеру приказ застрелить женщину, которая совсем недавно помогла пробраться сквозь многочисленные кордоны охраны. Такой хоккей нам не нужен.

А еще Сэм слегка изменил свою внешность. Теперь он закрашивает

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Теперь судьба Сухади Садоно полностью в руках Сэма Фишера



свои седые волосы и предпочитает носить еще сильнее обтягивающий прорезиненный костюм.

Tom Clancy`s Splinter Cell: Chaos Theory

- ★ Жанр Stealth Action
- ★ Издатель Ubi Soft Entertainment
- ★ Разработчик Ubi Soft Montreal
- ★ Дата выхода 26 ноября 2004



Реалистично разбитые стекла — новая графическая фишка от программистов UbiSoft Montreal

События Chaos Theory стартуют в 2008 году. Постаревшему Сэму Фишеру поручено усмирить воинствующих корейцев. Судя по выложенным разработчиками в сети видеороликам, действие игры развернется в стилизованном под старину загородном японском домике, в подземной шахте с ядерной ракетой, на погруженном во тьму маяке и корабле.

Tom Clancy`s Ghost Recon 2

- ★ Жанр Combat Simulation
- ★ Издатель UbiSoft Entertainment
- ★ Разработчик Red Storm Entertainment
- ★ Дата выхода Конец 2004

На территории восточно-азиатского региона разгорелся крупномасштабный военный конфликт. В боевые действия оказались втянуты Корея, Япония, Китай и даже Россия. Разумеется, США тоже неймется поучаствовать в столь знатной заварушке. Руководство звездно-полосатой армии десантирует на территорию Приморья и Камчатки "ограниченный контингент" в лице бойцов элитного отряда "Призраки".



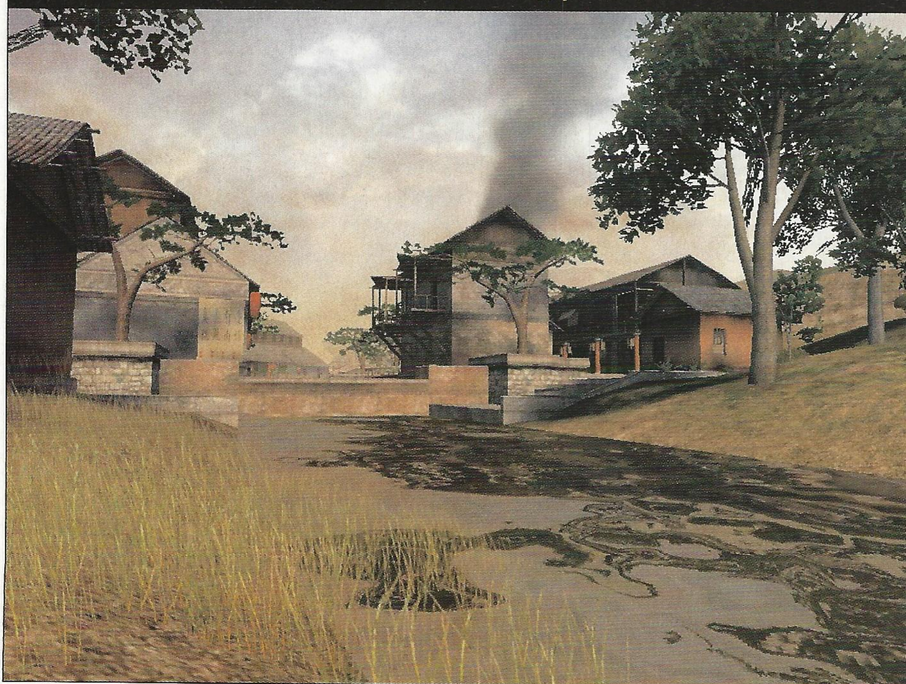
Tom Clancy`s Ghost Recon 2. Перестрелка завязалась нешуточная

Вместо послесловия

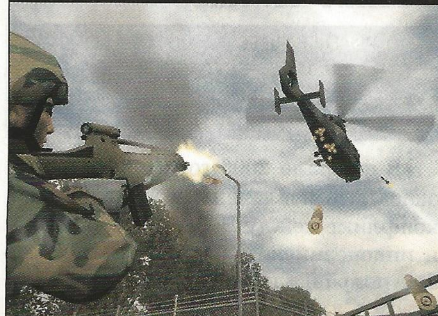
Напоследок следует вернуться к затронутой в начале статьи нескончаемой теме "русского Ивана" в компьютерных играх. Стоит ли слепо доверять перу маститого беллетриста? Конечно же, нет! Любому здравомыслящему человеку, у которого в паспорте в качестве места рождения значится аббревиатура СССР, в глаза сразу же бросаются чудовищные ошибки, обидные неточности, а зачастую и абсолютно несъедобные плоды богатой фантазии писателя. Делается ли это преднамеренно? Вряд ли. Согласитесь, трудно досконально изучить историю чужой страны, понять ее быт, прочувствовать культуру. Для этого в ней надо вырасти или провести продолжительный период времени. В биографии Клэнси такого эпизода не наблюдалось. Просто в свое время Том нащупал никем не изведанную золотую жилу и, воспользовавшись неведением своих читателей (а ведь они во времена "железного занавеса" выросли на сказках о бурых медведях с автоматами Калашникова наперевес посреди заснеженной Красной площади), продолжает ее вовсю эксплуатировать уже второй десяток лет.

Вся беда заключается в том, что в США истинные знатоки России занимаются серьезной научной деятельностью и не пытаются сместить с насиженного места общепризнанного мастера технотриллеров, для которого "легкоусвояемая" шпионская литература для казуалов – родная стихия. Как ни крути, а пишет он интересно и захватывающе. Н

Tom Clancy`s Ghost Recon 2. Хорошо иметь домик в деревне. Особенно такой



Падающие на землю гильзы великолепны, а вот непонятные яркие точки на брюхе вертолета настораживают

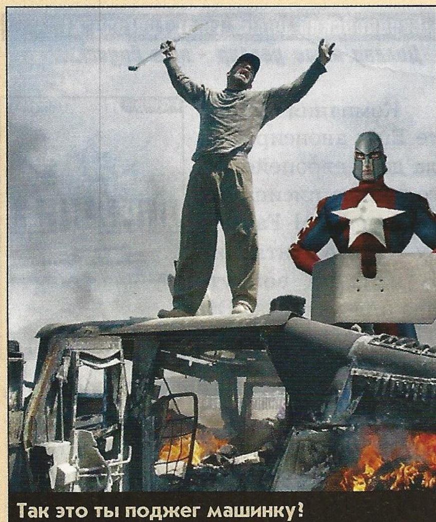


Connect

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Horse With No Name

Как сделать нечто героическое и не пострадать при этом

Героев - для героев!
NCsoft предоставляет скидки ветеранам



Так это ты поджег машинку?

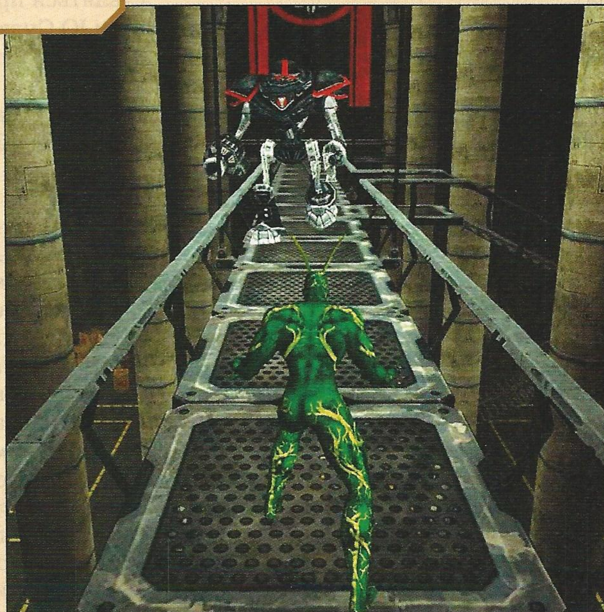
NCsoft планирует грандиозную акцию "Heroes for Heroes". Издательство собирается поощрить американских моряков, возвращающихся с Ближнего Востока. А поощрять NCsoft будет двумя тысячами копий MMORPG City of Heroes. В комплект City of Heroes US Navy Edition будет входить не только игра, но и десятипроцентная скидка на двухмесячную подписку.

City of Heroes в настоящее время находится на первых местах по продажам на территории США. Несомненно, акция "Heroes for Heroes" добавит детищу NCsoft лишних очков в глазах потенциальных покупателей. Для развития идей в City of Heroes стоит добавить ряд новых квестов, например, "свергни диктатора" и "захвати нефтяную вышку". - Ю.П.

Лучший подарок
Герои City of Heroes на страницах книг

Компания NCsoft подписала контракт с издательством CBS Books на выпуск серии книг по мотивам основанной на комиксах MMORPG City of Heroes. Первая книга должна увидеть свет в конце 2005 года и поведает нам историю о противостоянии легендарного героя Statesman и одной из первых бандитских группировок в Paragon City. - Д.К.





Не червонец
Но тоже всем нравится

Игра City of Heroes поставила своеобразный рекорд. За три месяца, прошедшие со дня релиза, в герои записалось более ста восьмидесяти тысяч человек. При этом по результатам продаж игра все время входила в лидирующую тройку. Тем самым City of Heroes получила право называться самой быстрорастущей MMORPG на территории Северной Америки. Обрадованная подобным успехом NCsoft планирует выпустить City of Heroes в Европе и Азии уже в этом году. - А.И.

Релиз WoW
15 октября? Или все же в ноябре?

Эту игру ждут примерно с таким же ажиотажем, с каким ждали онлайновые "Звездные войны". К сожалению, точная дата ее релиза все еще не обнародована. С одной стороны, есть сайт Amazon.com, который собирается продавать боксы WoW 15 октября. С другой - единственный постинг на форуме сайта Gone Gold, в котором на основании информации, полученной "из очень надежного источника", утверждается, что издатель Vivendi навязал Blizzard'ам весьма жесткий график: заморозка кода - 16 сентября, отправка на золото - 16 октября, общий релиз - в ноябре. Выглядит это весьма правдоподобно, учитывая далеко не лучшее финансовое состояние Vivendi. Вполне понятно желание паблишера разродиться хитовым проектом в хитовое время. - HWNN



PvP скриншот с Horde vs. Alliance Race War Server

До встречи в 2005
Перенос Guild Wars и Tabula Rasa

Одновременно с обнародованием финансовых результатов второго квар-



Tabula Rasa: это, конечно, не темная эльфийка, но до релиза мода может и поменяться

тала компания NCsoft сообщила о переносе сроков релизов двух онлайновых игр:

- экшн-RPG Guild Wars (разработчик - ArenaNet) сместилась с осени текущего года на I квартал 2005;
- MMORPG Tabula Rasa (разработчик — дочерняя студия NCsoft - Destination Games) перенесена с осени 2004 на вторую половину 2005 года).

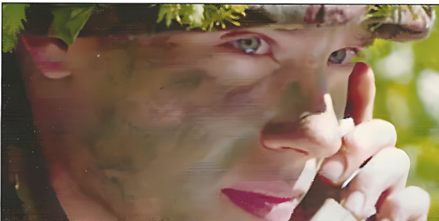
Похоже, World of Warcraft распугал всех конкурентов. - HWNN

К строевой не годен
Отмазка по-фински

Несколько финских новобранцев получили отсрочку от армейской службы в связи с их пристрастием к онлайновым играм. Армейские врачи пришли к выводу, что молодые люди настолько скучают по своим компьютерам, что шестимесячная служба в войсках стала для них невыносимой.

Представитель рекрутской службы Финляндии, капитан Джирки Кивела считает, что "для тех, кто ночи напролет проводит в онлайне, у кого нет друзей и другого хобби, армия оказывается слишком большим шоком. Некоторые новобранцы заявляют врачам, что они не в состоянии нести дальнейшую службу. И иногда доктора действительно определяют, что у молодых людей сформировалась интернет-зависимость. Таких мы отсылаем домой на три года, по истечении которых они возвращаются к месту службы, и мы уточняем опять, все ли с ними в порядке".

В 2003 году в Финляндии было призвано 26500 человек, из них девять процентов были освобождены от воинской повинности по состоянию здоровья. Впрочем, связанные с интернетом отсрочки ни в коей мере не поколебали национальную гордость финнов по поводу собственного "сису", характерной для этого народа выносливости и закалки. Ведь восемьдесят два процента всех финнов-мужчин отслужили в армии по полной программе. - HWNN


Мама? Комп не выключай, я скоро буду...

Затишье перед
Вторая восточная волна MMORPG?

Компании SEGA, JC Entertainment и T2 Technology Holdings Inc. объявили о намерении разработать и совместно издать для PC-платформы MMORPG Shenmue Online. Роли при этом распределяются следующим образом:

- SEGA: владелец всех прав и торговой марки, разработка контента, издание игры в мировом масштабе;
- JC Entertainment: разработка контента, издание и менеджмент игры на территории Кореи;
- T2 Technology Holdings Inc.: издание и менеджмент игры на территории Китая.

Разработка проекта будет осуществляться при непосредственном участии Ю Судзуки, создателя вселенной Shenmue, занимающего высокий пост в SEGA.

Старт закрытой беты намечен уже на ноябрь текущего года, отрелизить же игру предполагается в 2005 году.

Оффлайновая история Shenmue началась с выходом одноименной игры для приставки Dreamcast в 1999 году. Великолепная по тем временам трехмерная картинка, почти полторы тысячи NPC и увлекательный сюжет обеспечили впечатляющий успех игры, на разработку которой было затрачено $70 млн. По своей сути игрушка была смесью экшна, RPG и адвентюры. Отца главного героя Рю Хазуки порешил гангстер Лэн Ди, сын пытается мстить, но едва сам остается в живых. Негодяй же скрывается с артефактом - Зеркалом дракона. Поправившись, Рю отправляется на поиски преступника.

Игровой мир был по тем временам весьма динамичным и в высшей степени интерактивным. Можно было пообщаться со всеми NPC, изучить любой предмет в любом городе, происходила смена погодных условий и сезонов года.

В 2001 году появилась Shenmue II (тоже для Dreamcast).

А потом Dreamcast накрылась медным тазиком, и вот теперь всплывает ее наследие в переработке для самой правильной платформы в мире - PC. По мере появления дополнительной



информации будем держать вас в курсе развития этого, несомненно, интересного проекта. - HWNN



Европейский релиз Final Fantasy XI
Доллар плюс доллар - это будет...



Компания Square Enix анонсировала дату европейского релиза писишной версии Final Fantasy XI - 16 сентября. В издание войдут два адд-она: Rise Of The Zilart и Chains Of Promathia (релиз совпадет с выходом этого адд-она в Японии и США). Все это добро разместится аж на семи компактах. Игроку предоставляется 30 бесплатных игровых суток, ежемесячная плата составит $12.95. Что необычно для MMO-игр, за каждого дополнительного перса нужно будет доплатить один бакс. Сама коробка будет стоить €50.

В комплекте также поставляется Tetra Master - онлайновая версия весьма аддиктивной и популярной мини-игры, за которую также нужно будет приплачивать по доллару ежемесячно.

В настоящее время в FF11 играет 500 тыс. человек, количество активных персонажей - 1.2 млн. - HWNN

Три года без адд-онов

Объявлен Asheron's Call: Throne of Destiny



В следующем году косметической операции подвергнется один из старожилов рынка MMORPG - Asheron's Call. Основные изменения коснутся графики: будут перерисованы шесть тысяч текстур, размер многих текстур увеличится, состоится перевод игры на DirectX 9, основной буфер из шестнадцатибитного станет тридцатидвухбитным. Благодаря этим ухищрениям графика приобретет дополнительную четкость и контрастность. Более того, из-за этих изменений игра будет шустро бегать даже на PC средней ценовой категории.

Также в игре появится новая играбельная раса - воинственные Viamontians. Обитает она на северном архипелаге, обладает характерным стилем доспехов. Особенность ее NPC - они весьма неприветливы и грубы по отношению ко всем встречным и поперечным, в том числе - и к соплеменникам. С участием их расчетливого и безжалостного короля Вариччи Второго развернется сюжетная интрига нового адд-она.

С вводом третьего по счету адд-она AC будет пересчитана набранная персонажами экспа, после чего им назначат новые уровни. Пересмотру подвергнутся также скиллы. Общий левелкап поднимут до 275, характеристики персов можно будет повышать с помощью специальных драгкамней - Augmentation Gems (для их активации нужно потратить определенную экспу). В ассортименте: получение дополнительного слота в бэкпэке, потеря меньшего количества предметов в случае гибели, дополнительный лут на каждом оприходованном монстре.

Обещан ввод раритетных предметов, которые будут выпадать с мобов. Некоторые из них - одноразового или многоразового действия, другие - вечные. Для того чтобы игрок сразу понял, какое счастье ему привалило в добыче, рары получат специфические иконки. Частота их выпадания будет варьироваться от 1 штуки в месяц (5 степень редкости) до 1000 штук в месяц (1 степень). В качестве примеров можно привести:

- Medicated Health Kit: с его помощью можно осуществлять весьма продвинутое лечение, но только пять раз;
- вечные и неисчерпаемые банки краски;
- неограниченное число "Смертельных Электрических Наконечников для стрел";
- браслет Elysa's Bangle (координация 7, продвинутая координация, лук 7, продвинутый лук, неуязвимость 7, продвинутая неуязвимость);
- посох Branith's Dreadful Wand (20% повреждений огненными спеллами, Spirit Drinker 7, Major Spirit Drinker).

А еще добавляется множество монстров и предметов, званий для персов, физиономии и прически, 20 дополнительных квестов, десятки подземелий и еще кое-что, о чем девелоперы не хотят пока распространяться.

Что характерно, новый адд-он появится для Asheron's Call, а не для Asheron's Call 2. Первая часть игры оказалась успешнее и популярнее второй. - HWNN

Лучше поздно...

Переделка асов


Nakajima Ki-84-1a Hayate должен появиться в игре в скором времени

Создатели Aces High II: Tour of Duty поделились соображениями о том, как будет в дальнейшем развиваться игра. По словам представителя Hitech Creations, в настоящее время ведется работа над версией 2.01, в которую должны войти несколько новых самолетов. Ну а дальше... Дальше фирма Дэйла Эддинка намерена заняться тотальной переделкой Aces High II, в первую очередь - самолетов. Разработчики обещают существенно повысить детализацию моделей, кроме того, маппинг текстур будет таким, чтобы у создателей скинов было меньше головной боли. Также планируется значительно улучшить редактор поверхности (версия для Aces High II появилась в конце июля).

Все эти новости не могут не радовать, но есть один неприятный момент. Дело в том, что новые модели самолетов, навороченный редактор и прочие прелести должны были появиться в базовой версии Aces High II: Tour of Duty. Стартовавшая шестнадцатого июня вторая часть Aces High на проверку оказалась всего лишь чуть улучшенным вариантом предыдущей игры. Режим Tour of Duty в нынешнем виде называть "войной" может разве что отъявленный оптимист, реально же это все тот же старый Aces High под номером "один". Что же касается техники, то полтора года работы Hitech Creations хватило лишь на выпуск амфибий LVT да переделку текстур Messershmitt Bf-109 и Supermarine Spifire (да и то не у всех модификаций). По хорошему счету, единственным серьезным улучшением по сравнению с первой частью стала переработанная поверхность земли (вода, как и раньше, не анимирована). Не знаю, как это называют на Западе, но у нас подобные сиквелы именуются предельно просто - "халява". - Ю.П.

Незащищенные компьютеры заражаются за 20 минут

Счет идет на минуты



Исследователи из Sans Institute считают, что компьютеры, на которых не установлена система защиты, оказываются во власти хакеров уже через два десятка минут после выхода в Сеть. Еще в прошлом году среднее время поражения составляло 40 минут. Пользователи плохо защищенных общественных сетей могут пострадать еще быстрее - в течение 10 минут. Самое неприятное, что время скачивания критических патчей зачастую больше, чем время, которое компьютер остается незараженным.

Оценки компании Symantec еще более пессимистичны: непропатченный PC подвергается атаке уже через несколько секунд. "Червь Blaster по-прежнему является основным источником подобных атак, - утверждает Тони Винсент, главный специалист Symantec по вопросам глобальной безопасности. - Это напоминает космический мусор. Все, что мы запустили с Земли, по-прежнему находится на ее орбите. Вирусные атаки постоянно присутствуют благодаря наличию работающих 24 часа в сутки незащищенных серверов". В распоряжении Symantec имеется сервер с ослабленной защитой, на котором эмулируется локальная сеть. Его используют для выявления атак, которым подвергаются компьютеры. Компания обнаружила, что в Сети по-прежнему бродят вирусы, запущенные 3-4 года назад.

После того, как компьютер заражен, его могут использовать для построения сети рассылающих спам зомби или для организации атак серверов (типа Denial of Service). - HWNN

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Кшаду

Никто не уйдет обиженным

В принципе, дракон – та же муха,
Только здоровая и не жужжит.
Факт

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Atari** ★ Разработчик **Turbine Entertainment Software** ★ Дата выхода **IV квартал 2005**
★ Сайт **www.turbinegames.com/index.php?page_id=64**

"Вероятность достоверного события равняется единице", - аксиома, известная из школьного курса математики. Аксиомам, как правило, доверяют. И они редко подводят. Но по поводу конкретно этой до недавнего времени были кое-какие сомнения. Пока не вычитал где-то, что Turbine Entertainment - автор дуплета "Колов Ашерона" - при издательской поддержке (Atari) и методологической, технической и добрым словом (Wizards of the Coast) решилась-таки на неизбежное: приступила к разработке онлайновой ролевой игры по мотивам правил Dungeons & Dragons. Не нуждающиеся в доказательствах утверждения в очередной раз оказались правы.

Как заработать миллион

Все начиналось в не таком далеком 2001 году. Новое тысячелетие откликнулось новым обострением старых желаний, под воздействием коих WotC решила добавить к прежним своим кисельным рекам еще один приток, искренне надеясь на то, что со временем в этом водоеме тоже заведутся жирные золотые рыбки. Был объявлен открытый конкурс на лучшую концепцию для нового сеттинга, которому на роду было предписано внести свежую струю в финансовые потоки "Визардов". Дабы привлечь к участию в состязании лучшие геймдизайнерские умы, назначили приз за победу – аж миллион долларов. И творческая ролевая публика в стороне не осталась.

После года конкурсных баталий в счастливчики определили Кита Бейкера (Keith Baker) с его "Эберроном" (Eberron), спустя еще два с лишним года сеттинг покинул печатные станки и транзитом через магазинные полки отправился добывать почет и славу своим создателям и издателям.

Бейкер в ответ на просьбы кратко охарактеризовать "Эберрон" обычно предлагает вопрошающим представить нечто, соединяющее в себе приключения Индианы Джонса и магию "Властелина колец". Иными словами, в новом D&D мире весьма развиты магические технологии и всегда найдется место подвигам. Многообещающая характеристика.



Однако вернемся к нашим "Турбинам". Разработка MMORPG – процесс изрядно замороченный. Кто бы спорил. Когда же речь идет о столь раскрученном бренде, как D&D, девелоперы поневоле начинают задумываться, а так ли уж вредна работа сапера, как о том судачит народная молва. Имеются и иные нюансы. Игровая механика самой популярной в мире pen-and-paper RPG шлифовалась в буквальном смысле миллионами рук, ее миры изучены не хуже таблицы умножения и населены толпами легендарных героев, регулярно вмешивающихся в любое мало-мальски значимое событие, ее почитатели требовательны и капризны, словно голливудские звезды. Словом, творить в подобных условиях – то же самое, что жить под одной крышей с двумя тещами сразу. Такого и олигарху не пожелаешь.

И тут ситуация с "Эберроном" оказалась как нельзя кстати. Во-первых, практически неизведанная широкими играющими массами территория; во-вторых, полное отсутствие исторически сложившихся народных кумиров; в-третьих, пока еще не "проштампованы" игровые традиции (иными словами, на Эберроне первый же встречный бехолдер может оказаться "своим в доску" парнем, а любой паладин способен устроить вам качественное аутодафе); ну и, в-четвертых, новый сеттинг элементарно нуждается в раскрутке, чему созданная на его основе онлайновая RPG наверняка поспособствует, а потому "турбинщики" вправе надеяться на самое трепетное отношение к своему труду со стороны WotC и понимание последней законов и требований столь специфического жанра, каковым является MMORPG. Ибо какими бы одинаковыми не казались четыре буквы "ди", но D&D-on-table - совсем не то же самое, что D&D-online.

Джунгли цивилизации

Судя по высказываниям девелоперов, пока в их отношениях с "Визардами" царят мир, дружба и жвачка. Чтобы окончательно удалиться даже от тех едва проторенных дорог Эберрона, что описаны в изданном WotC мануале, место действия игры перенесли на почти сплошь покрытый тропическими джунглями материк Xen'drik, являющийся совершеннейшей дырой на карте цивилизации.

Хотя когда-то в незапамятные времена именно этот континент стал колыбелью всего, если не вечного и доброго, то хотя бы разумного. Именно там зародилась цивилизация гигантов. Пионеры разума отличались не только большим ростом, но еще умом и сообразительностью. Их культура достигла столь невероятных высот магического развития, что, когда нынешние сапиенсы пытаются разглядеть эти сияющие вершины, им приходится задирать головы чуть ли не параллельно поверхности планеты. И все равно ни черта не видно за облаками тысячелетий.

Устав бить собственные же рекорды могущества, гиганты, в конце концов, сгинули в неизвестном направлении, оставив после себя какое-то количество магического антиквариата, а также рабов – эльфов и драу (drow).

Какой, однако, симпатичный бычара!




Этим костям, определенно, сейчас устроят "мясо"



Знойная женщина

Таким образом, последние на сегодняшний момент являются самыми древними из всех цивилизованных рас Эберрона, чем очень гордятся. Впрочем, друг друга – и в этом авторы сеттинга решили от традиций не отступать – обе разновидности "гигантского" обслуживающего персонала терпеть не могут. Поэтому те из вас, кто планирует когда-нибудь избрать данные земли для временного или постоянного места жительства, могут использовать сей момент в качестве нравственного ориентира, коли новый дом вдруг покажется излишне чуждым и негостеприимным.

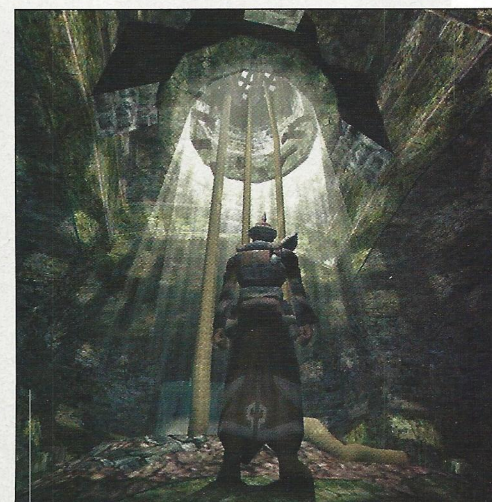
В описываемой мануалом современности основные очаги цивилизации расположены на материке Khorvaire. Но нетрудно предположить, что скрывающие неизвестные магические чудеса джунгли Xen'drik притягивают к себе пристальное внимание всех более или менее власть и силу предержащих. А самое важное – последние готовы платить практически за все: от банальных сведений о географии и животном мире до, само собой, всего остального. Поэтому дефицита во всякого рода ловцах удачи Ксендрик не испытывает. Толпы искателей приключений (на что очень-очень надеются боги из "Турбины) съезжаются в единственный форпост цивилизации среди бескрайнего зеленого моря тропической растительности – Штормрич (Stormreach). Именно там и начнется путешествие по D&D-online.

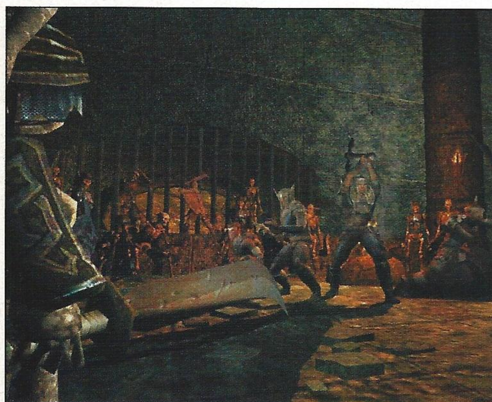
Стрейфом по подземельям

В отличие от большинства других MMORPG, Штормбрич предстоит играть роль не просто места рождения или географического ориентира. Редко какое D&D-приключение обходится без мрачных городских улиц, битком набитых страждущими поковыряться в кошельках и внутренностях отважных, но неосторожных героев. Каждый новорожденный персонаж игры, очнувшись от предродового сна (высадившись в порту города?), обнаружит на себе пару-тройку тряпок, ржавый тесак в руке и несколько медяков в кармане. Согласен, могли бы быть щедрее (а может, еще и будут – какие только метаморфозы ни случаются с онлайновыми ролевухами в пострелизный период).

Набираться опыта – да-да, ее самой, заветной и на всю жизнь любимой "экспы" – и создавать материальную базу для будущих подвигов как раз и придется в пределах городской черты. Чтобы выбиваться "в люди" было не слишком скучно, обещают весьма приятственные компании столь же жаждущих славы и богатства, но не менее угнетенных обстоятельствами коллег. Разработчики клятвенно уверяют, что их игра едва ли не первой в жанре совершит качественный переход от индивидуализма к коллективизму, чему очень поспособствуют традиции и особенности игровой механики D&D, в ко-

Что значит качественный текстиль!



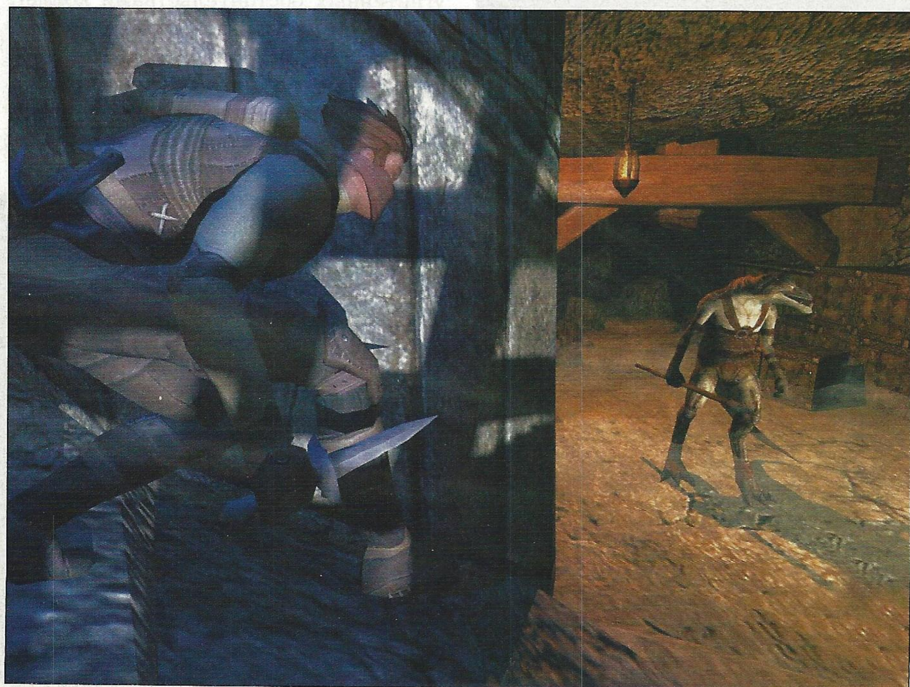


торой, как известно, основной боевой силой является партия.

Без верных друзей не советуют посещать даже WC. Коварные злодеи и монстры запросто ограбят и съедят, а ежели минует чаша сия, то остаются еще ловушки. Капканы всех конструкций, размеров, уровней сложности и принципов действия обещают ставить на каждом шагу. В подземельях и прочих "дикостях" - еще чаще. Коли обнаружите какую потенциальную ценность, то лучше обходить ее за полтора километра гуськом и при этом молиться (не очень громко). Но, разумеется, не в том случае, если в вашей компании вдруг совершенно случайно окажется приличной квалификации вор. Тогда можете смело распевать религиозные гимны и танцевать подходящий народный гопак. Вы родились в рубашке под счастливой звездой со взводом ангелов-хранителей на стреме. Но сказать большое спасибо заведующему отделом партии по работе с частной собственностью все же не забудьте. Дабы не обиделся.

Одной из важнейших "фич" будущей игры провозглашается ограничение числа игроков на серверах до нескольких сот. Делается это исключительно для создания теплой и дружественной атмосферы пограничья, где многотысячные толпы охотников за приключениями смотрелись бы вопреки всякой логике и правде жизни. Небольшое количество персонажей в конкретной копии Ксендрика позволит обслуживающему персоналу более трепетно и индивидуально относится к каждому клиенту (и где они, интересно, столько персонала наберут?), а тем, в свою очередь, чувствовать свою значимость для судеб мира.

Пока весьма неопределенно выглядят перспективы PvP (Player-vs-Player, иными словами). "Турбина" нагнетает кубометры красивых слов о любви, братстве и политкорректности. Мол, во имя великого и бессмертного духа системы необходимо сделать все возможное и не очень, чтобы никто не ушел обиженным. Ради этого сразу же по выходу любой партии за пределы города ее игровое пространство автоматически становится недоступным для прочих внутрисерверных коллег. Монстры, ловушки, ночные кошмары – сколько угодно. Межпартийный мордобой – извините и не обессудьте.



От такого подхода имеется и другая выгода – все локации "многоразового" использования. Например, одно и то же подземелье легким интерфейсным вмешательством ответственных за превращается из "лягушатника" для самых маленьких в смертельно опасный полигон, пройти который под силу разве что полубогам.

Зато на горизонте собственно боевой системы никаких туманностей не замечено. Она обещана "в реальном времени" с экшн-образной раскладкой клавиатуры, стрейфами и богатейшим набором "комбо" (я все понял – D&D-online будет классической TPS с ролевыми элементами). Именно на последние придется расходовать львиную долю feats, полученных при level-up, персонажам воинской ориентации (Fighter, Barbarian, Ranger, Paladin). Кастующие классы (Wizard, Sorcerer и отчасти Cleric) тоже не обделят различными магическими плюшками. Что-то достанется и бардам с ворами. А вот монахов и друидов в списке на внедрение пока нет. То есть совсем. Только в перспективе обещают задуматься над включением в игру класса Monk. И то благодаря тому, что среди разработчиков много его поклонников.

С расами более или менее стандартно: люди, дварфы, эльфы, халфлинги. Как вы, наверное, обратили внимание, не хватает гномов. Увы им. Drow уготована судьба строить козни всем честным и оплатившим account, полуорки - может быть, но позже. Зато точно – Warforged, наследие Последней Войны (Last War). Созданные как боевые машины, они постепенно самоорганизовались до осознания себя не менее достойными нормальной человеческой жизни, чем прочие. Их говорящее название обещает, что скучно с ними не будет. Чего пока никак не скажешь вообще и даже не знаешь, о чем думать в целом. Наверное, придется дожидаться конца 2005 года, на который запланирован релиз. А что еще прикажете делать? Н

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Сам себе Тутанхамон

Солнцеликие подарили Египту умение возводить пирамиды, знание Письма и тайны Чисел.
Юрий Мо. "Прекрасная пришла"

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **eGenesis** ★ Разработчик **eGenesis** ★ Дата выхода **Не объявлена** ★ Сайт **www.atitd.net**

Если бы цивилизации дали еще один шанс, она непременно зародилась бы не между Тигром и Евфратом, а тут, на берегу Красного моря. Условия самые подходящие – на стыке двух морей, в центре освоенной части планеты. Да и мозги тогда были что надо, и в рабочей силе недостатка не было. А если бы еще и нас туда, то у остального мира не осталось бы никаких шансов.

Хочу в историю

Ну ладно, хватит придумывать разную чушь, история не терпит сослагательного наклонения. Лучше воспользуемся тем, что у нас под рукой. Не сказать, что вы с ходу станете фараоном, но в качестве среднестатистического гражданина Египта попробовать свои силы удастся.

При создании чара необходимо лишь указать его имя и пол, а все настройки, включая цвет волос, одежды и прочую чепуху, можно сменить в процессе игры, причем делать это можно неоднократно. Материализовавшись среди серых унылых клетушек, именуемых египетскими домами, сразу же ощущаешь себя абсолютным нулем. Если в других играх новичков при первом запуске поджидают туториалы, то в нашем случае про них можно забыть. Приходится читать руководства на сайте разработчиков, именно они дают представление о том, что нужно делать вначале.

Боремся за права

А сначала нужно стать полноценным гражданином. Для этого потребуется выполнить некий квест: собрать глину, песок, дерево и траву и слепить пару десятков кирпичей, а перед этим получить пару-тройку необходимых скиллов. Скиллы даются в обмен на собранные ингредиенты, а прокачиваются они в обычном порядке.

После того, как квест закончен, вы объявляетесь гражданином Египта. Теперь вы можете развиваться в одном из семи направлений: искусство, архитектура, анатомия, военное дело, лидерство, наука и религия. Эти дорожки нигде не пересекаются, но это не значит, что вы не можете идти по нескольким одновременно. Система скиллов довольно сильно развита, правда, получить начальный уровень одного из них можно только в обмен на определенное количество собранных вами материалов. В остальном же - все стандартно.

Теперь необходимо построить себе мало-мальски приличный домик. Это не проблема, были бы в наличии необходимые материалы. Самое интересное начнется потом, когда вы захотите апгрейдить свое жилище, добавить новые пристройки к нему, разные там колонны, лесенки... Вы можете сначала создать чертеж дома со всеми рюшечками, посмотреть, как это будет выглядеть в натуре, а потом уже, собрав необходимые стройматериалы, достраивать его. Тем самым игра ненавязчиво предлагает заняться развитием строительных скиллов, забив на все остальные. Но не стоит особо напрягаться по этому поводу. Достаточно поставить коробку и можно полностью сосредоточиться на прокачке необходимых параметров.

Египтяне в действии

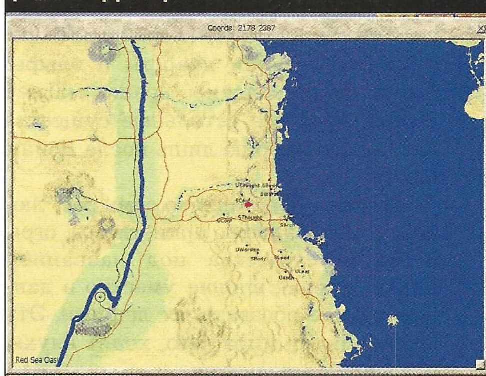
В игре много полезных и интересных мелочей. К примеру, никто, кроме вас, не сможет поднять брошенную вами вещь, тем самым понятие лута сведено на нет. Я не уверен, что это работает для более высоких уровней, потому что дальше, теоретически, может быть и война. У чара нет инвентори в общепринятом смысле этого слова. Вы можете посмотреть, что у вас за пазухой, но не можете перетащить это "что-то" куда-либо. И вообще, drag-n-drop тут отсутствует, его заменяет обширная система контекстных меню. Кликнув на любом предмете или чаре, мы получаем полную информацию о нем и, если это возможно, список действий, которые можно над ним совершить.

Территория, на которой происходит действо, огромна, и похоже, что все масштабы соблюдены, так что при всем желании вам не удастся пересечь страну пешком за короткое время. Придется пользоваться колесницами, которые тут заменяют телепорты.

Графический движок игры довольно прост: выдает 3D-окружение, простенькую смену дня и ночи, довольно прилично сработанные модели. В общем, полный комплект для бюджетной игрушки. Единственное нарекание – это то, что наш чар может совершенно спокойно пробегать сквозь любые объекты, но это можно списать на бету, и есть надежда, что все будет исправлено.

В общем, игрушка легкая и довольно приятная во всех отношениях, но платить за нее деньги... **Н**

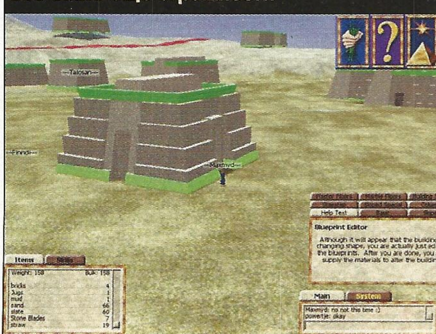
Это примерно одна пятидесятая часть всей игровой территории



Благообразие этого чара наводит на мысль о самоубийстве от тоски



Домик не впечатляет, но в самом начале все было еще страшнее...



RUBIES OF EVENTIDE

Контакты четвертого рода

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

— Это зомби, - пытался объяснить другой. - Нечистая сила.
— Сила? - взревел Корасон.
— Я покажу вам, где сила. Сразу поймете - у меня она или у горцев. А ну, вставайте!
Уоррен Мерфи, Ричард Сэпир. "Остров зомби"

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Mnemosyne LLC ★ Разработчик Mnemosyne LLC ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb), выделенка ★ Сайт www.cyberwar.com

Поиск жемчужин в большой куче бесплатных MMORPG – дело неблагодарное. В большинстве случаев это довольно добротно исполненные проекты, не содержащие в себе никакой изюминки и неспособные вылиться во что-то большее. Поэтому, когда в поле зрения попадает очередной перл, приближаться к нему следует весьма осторожно, перебегая от дерева к дереву и пригибаясь на открытых участках.



В поисках рубинов

Игра под названием Rubies of Eventide не совсем бесплатна. Она принадлежит к категории Donationware, то есть все затраты на разработку и поддержку компенсируются пожертвованиями со стороны игроков. Тут пока все вроде бы нормально, и система в данном случае работает, поэтому забудем об этом и вернемся непосредственно к игровому процессу.

Vormis, захудалая империя на краю земли, разделена на две части – северную и южную. Первой правит некий Герцог, а вторая находится под управлением неведомой нам эльфийки. Изначально людей вообще не было, а миром правили дварфы и эльфы. Люди были созданы позже магией Земли, ну а все остальные существа населили империю лишь после Войны Магов.

В игре представлено семь рас: люди, дварфы, эльфы, орки, гномы, огры и некие существа под названием Leshy, думаю, вполне уместно в данном случае обозвать их лешими. Эти вообще не от мира сего, ходят слухи, что они инопланетяне.

Для начала давайте отвлечемся от этого зоопарка на несколько секунд и обратимся к сухим цифрам. Помимо выбора расы, вы можете получить одну из нескольких десятков (!) профессий. Каждая профессия уникальна посвоему, и, при наличии набора из шестидесяти скиллов, вы же не заставите его заниматься каллиграфией? Леший-маг вполне способен обучиться фехтованию, только это не совсем то, к чему он предрасположен на генетическом уровне. В любом из этих случаев усилия по обучению будут неадекватны результатам, поэтому нужно очень тонко подходить к выбору персонажа.

Еще немного цифр, и пойдем дальше. Маги получают свои знания в восьми магических академиях, каждая из которых рулит в очень узко специализированной магии, к примеру, шаманстве, магии друидов или искусстве чистой смерти. А все скиллы делятся на шесть основных групп: боевые искусства, магия, крафтинг, собирательство, языкознание и так называемая "словесность". Это, конечно, не совсем точный перевод, но дословно это звучит именно так. Все вроде бы понятно, но на двух последних группах стоит заострить внимание.

Долой расовые предрассудки!

Все население Вормиса делится на шесть языковых групп, и изначально любой персонаж имеет коэффициент знания своего языка, равный ста (странно, правда?). Это означает, что он не может читать какие-то древние документы других рас. Данная особенность может серьезно сказаться на игровом процессе. Прокачка языковых скиллов даст вам эту возможность. Что касается "словесности", то в эту группу входят скиллы, которые позволяют, к примеру, получать более выгодную цену при торговле с неписями, хорошо прятаться даже в пустынной местности или, наоборот, находить тех, кто прячется, а также оборудовать место для стоянки своей команды, что является немаловажным действием в условиях групповой прокачки в опасных местах.

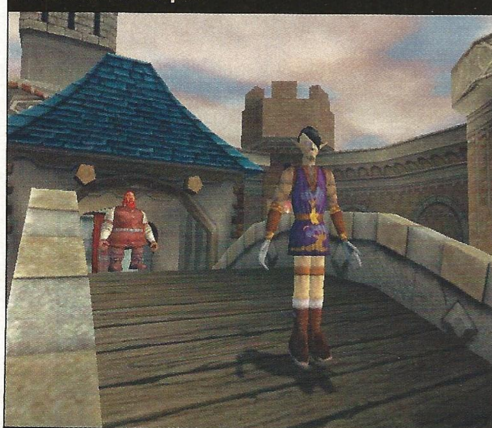
В общем, практически ни одна сторона "жизненного процесса" не осталась обделенной, так что надо только посидеть и подумать над тем, что именно вы будете использовать в игре. Тем более, что на сайте *roe.warcry com*, посвященном Rubies of Eventide, выложена специализированная программа, которая помогает в этом тяжелом выборе.

Первые шаги мы делаем, как водится, в каком-то странном замке с кучей менторов по разным специализациям. Один из них дает нам первый квест, направленный на первичное обучение, и мы направляемся к мане-

Это бассейн. Кто сказал "упаковка с полуфабрикатом"?



Мне кажется, или мой леший действительно похож на Гитлера?





кену, который (о, чудо!) не только разговаривает, но и читает нам лекцию о том, как его лучше прикончить. В конце концов, мы получаем кое-какие навыки и идем в мир.

Замечу, что переход из одной локации в другую занимает очень много времени, потому что в момент перехода происходит загрузка новой территории, и это иногда может привести к зависанию компьютера. Но вернемся к нашим баранам. Мы за стенами замка и, встретив первого врага, начинаем пробовать наши боевые возможности на практике.

Добей его левой ногой

Процесс путешествия по миру Вормиса четко поделен на мирную и боевую составляющие. В обычном режиме вы просто шныряете по округе, крутя головой в разные стороны. Но стоит вам оказаться в зоне видимости агрессивного моба или самому начать атаку, как тут же включается боевой режим, о котором стоит рассказать особо. На каждое действие отведено определенное количество времени, причем это время зависит от "усилия" игрока, о чем будет сказано ниже. Это условие распространяется, как на удары или кастинг, так и на обычное передвижение. Пару "фишек" вдогонку, и закончим обсуждение боев. Во-первых, начать атаку вы можете, только выбрав соответствующую команду из контекстного меню. А во-вторых, при этом все окружающие просто-напросто пропадают из вселенной. Вы остаетесь один на один с врагом. Единственное исключение – на вас напали сразу несколько мобов. Тогда вам придется разбираться с ними по очереди, но, опять же, вокруг никого нет. Довольно смешно выглядит момент, когда неподалеку от вас бегает другой персонаж, и вдруг он неожиданно выпадает из окружающей действительности. Нет, в каком-то отношении это удобно, ведь тогда снимается проблема "ворованной экспы", но все равно, согласитесь, это несколько необычно.

Архитектурных излишеств не ищите, сейчас в ходу здоровый минимализм



Как говорится в старом анекдоте, если вашего чара вдруг убивают, то у него есть два выхода. Помимо стандартных healthpoints, на состояние здоровья влияют еще и так называемые bloodpoints, что-то типа кровяного давления. Каждая атака моба забирает определенное количество из обоих источников. Так вот, если бар здоровья на нуле, но в жилах вашего чара еще есть немного крови, то он всего лишь на некоторое время обездвижен. А вот если кровушка кончилась, то тут уже ничего не попишешь – совсем мертвый, возвращайся в замок.

На фоне всего вышесказанного одна интересная фишка все-таки выделяется. Вы можете распределять "усилия", необходимые для каждого боевого действия. Если это спелл, то при перетаскивании его на quickbar можно указать количество маны, необходимой для заклинания. Чем больше маны вы выделяете, тем сильнее эффект, но при этом снижается процент успешного каста и увеличивается время, потраченное на него. То же касается и других боевых действий.

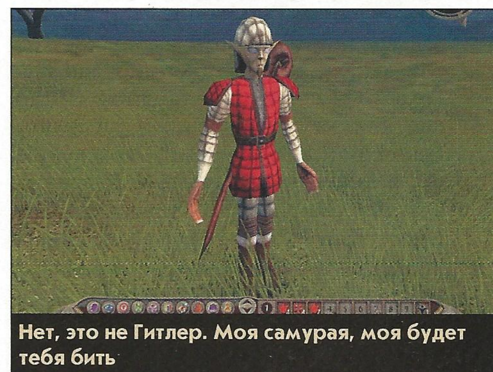
Система прокачки практически не отличается от традиционных. Убиваешь моба, получаешь экспу и скиллпойнты; за счет первой повышаешь уровень чара, за счет вторых – покупаешь новые или апгрейдишь уже имеющиеся скиллы. Только вот создается впечатление, что рост уровня персонажа и его возможности совершенно не зависят друг от друга, они как бы идут параллельно, но нигде не пересекаются. Хотя, может быть, на других, более высоких уровнях все и сходится в одну линию, но пока это не очень заметно.

Ударим бездорожьем по игровому интересу!

Теперь о грустном. Картинка в игре, мягко говоря, не заставляет замирать в восхищении. Все немного страшненькое, чуть-чуть аляповатое и жрущее довольно много ресурсов. Сказать, что все так плохо, – язык не поворачивается, поэтому остановимся на определении "прилично", и антураж полностью соответствует бесплатной игре. Справедливости ради хочу сказать, что движок RoE является, наверное, самым лучшим и симпатичным среди всех онлайновых игр, выпускаемых бесплатно. Спецэффекты, смена погоды и времени суток, неплохая анимация – стандартный набор, общий для всех, но у разработчиков именно этой игры такой наборчик получился лучше всех.



"Гори-гори ясно..." Чтоб ты сдохла, страшная букашка



Нет, это не Гитлер. Моя самурая, моя будет тебя бить

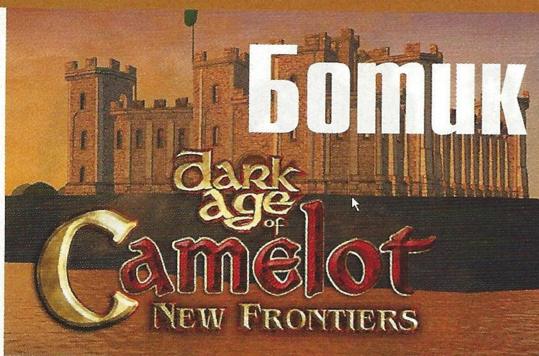
Что же касается звукового сопровождения, то оно примерно такого же уровня, как и все остальное. Ненавязчивая музыка, примерно похожая на MIDI-композиции в очень старых играх, играет где-то там и, что важно, не мешает игровому процессу.

На данный момент доступно два игровых сервера, и на каждом из них вы можете создать по три чара. Конечно, если вы заплатите энную сумму, то получите в свое распоряжение еще пару слотов под персонажей плюс парочку волшебных штучек и доступ к каким-то там секретным местам Вормиса, но, как я люблю говорить в подобных случаях, делать этого не стоит. Да и не придется, по крайней мере, в ближайшие полгода-год. Вам нужно всего лишь установить ее с нашего DVD и попробовать насладиться процессом. Местами затягивает, знаете ли. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.0



BIB The Tall

Ботик для Абдуллы

Возвращение в DAoC

Lusapherhip: Какого черта, Абдулла?
У тебя что, владение ядами 35+9?!
Твой яд сносит 91 за каждый тик, будь он проклят! :p
Abdulla: Иногда он сносит по 115 за тик :) Это Viper II.
Lusapherhip: ПРОКЛЯТЬЕ!
Чат реалма Albion. Бэттлграунд Molvik

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Mythic Entertainment** ★ Разработчик **Mythic Entertainment**
★ Рекомендуется **Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Мб), выделенка** ★ Сайт **www.darkageofcamelot.com**

Как же я соскучился по Dark Age of Camelot. Когда-то мне пришла в голову мысль, что, чем больше я играю в игры, тем больше я люблю Civilization. DAoC для меня - та же Civilization среди MMORPG. Почему я тогда ушел из нее?

UO, говорите? UO - это первая любовь.

Так вот. Во-первых, меня перестал устраивать невысокого качества коннект с сервером Merlin. Представьте ситуацию: мой инфильтратор Abdulla (37 уровня) занимается сольной охотой на Emain, главном пограничье DAoC. Он спрятан-захайджен (Hide), два клинка смазаны ядом (первый - Lesser Lethal Venom, это "тикающий" яд, 5 тиков через каждые 5 секунд, каждый тик сносит 37 хитов; второй - Lesser Enervating Poison - эта зараза резко понижает жертве основные статсы - силу и конституцию). На Emain тогда бегали персы 35-50 уровней. Главное было выбрать цель со слабым здоровьем и броней, подкрасться к ней спереди в спрятанном состоянии и идеально нанести удар Perforate Artery (PA, вскрытие аорты). Выбор редакции - маги-эльфы. Слабы телом, да и кастинг под ударами клинков будет сбиваться. Но напасть на просто так стоящего без движения противника практически нереально. Поэтому приходилось рисковать жизнью, устраивая засады на популярных маршрутах. Видишь бегущую группу хибсов (представителей реалма Hibernia), становишься у нее на пути, выбираешь явного эльфа-кастера и, когда он на тебя набегает, выполняешь PA... и проявляешься из невидимости метрах с 10-15 за спиной у цели. Дальше - по стандарту. Сначала - мез (от англ. Mesmerizing - по-нашему - паралич типа "Стоять, Зорька!"), после которого прилетают в избытке дальнобойные спеллы и стрелы. Чаще, правда, просто подбегут и порубят в куски. Одно утешение: в борьбе за правое дело никто ничего не теряет. А вот если погиб от клыка монстра, тогда - да, вынь да положь часть заработанной ранее экспы.



Для взлома этих ворот понадобилось аж пять таранов. Все из-за не слишком удобного управления осадной техникой



Котел с кипящим маслом над вратами башни. Только он нам на этот раз не сильно поможет

Во-вторых, в один прекрасный момент я ощутил себя мальчиком для битья. В тот раз мой некромант 50-го уровня Koschey бежал по пограничью Мидгарда. Нас неслось не менее трех полных групп на помощь защитникам какого-то замка. И тут я разглядел вдалеке одинокого тролля. У него не было ни малейшего шанса, но он меня уделал. Тролль оказался скальдом, который, помимо топора, в рукопашной использует крики, наносящие прямой урон противнику. Для начала тролль трижды удачно воспротивился моим атакующим дальнобойным спеллам. Трижды - это очень круто. Потом началась рукопашная, и он все продолжал резистить мои заклинания. Потом до меня дошло, в чем было дело. Просто тролль играл с ботом, а я - нет.

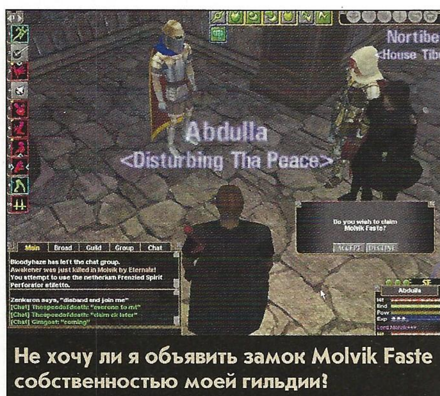
Пиллман

Лучшие боты в DAoC - это клирики. Причем специализирующиеся не на лечении, а на баффах (от англ. to buff). Имена им подбирают соответствующие, чтобы ни у кого не было просьб типа "Воскреси меня, плиз. Я тут в километре всего-то". Например, при виде лекаря Яботвасипупкина - всем сразу все ясно. Мисики (Mythic Entertainment, девелоперы) относятся к подобным ботам как к неизбежному злу. Не любят, но терпят. Хардкорные же игроки без них не обходятся.

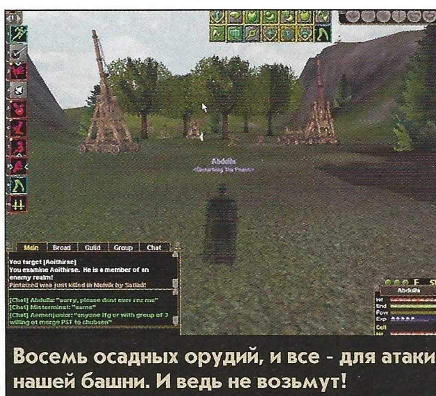
Вспомнив самую распространенную армейскую кличку ефрейторов-фельдшеров, я назвал клирика Pillman - человек-таблетка. Прокачка его ока-

Схватка в центральной башне замка. Скоро все кончится





Не хочу ли я объявить замок Molvik Faste собственностью моей гильдии!


Восемь осадных орудий, и все - для атаки нашей башни. И ведь не возьмут!


Кощей на лодке исследует обновленное главное пограничье

залась довольно тривиальной. Благо на первом эккаунте у меня есть персы с 27 по 50 уровень. Рос он не по дням, а по часам. С 30 уровня я подключил некроманта Koschey'a (некроманты - лучший класс для пауэрлевеллинга). Сначала, правда, Пиллман погибал от пары ударов мобов, если тем вздумалось прибежать группой в ответ на атакующие действия Кощея. Но с ростом уровня заматерел и нагулял хитпоинтов. Да и раздаваемые им баффы стали куда весомее. На текущий момент он прокачан до 39 уровня. Сделано это для того, чтобы он мог баффить моего инфильтратора Abdulla'у на бэттлграунде Molvik. С 40-го уровня начнется следующий BG - Leirvic.

Качал я Пиллмана, в основном, в Shrouded Isles. Главным образом занимался фармингом у поселения выброшенных в результате кораблекрушения на берег викингов. Второе место - локации спавна White Lights - белых огней. Полученный лут шел на переработку (Salvage) в исходные материалы (этим у меня занимается скаут Lesnik), которые потом продавались.

Абдулла ощутил себя мужчиной

В связи с введением новой системы пограничных земель были обнулены все так называемые "реалмные" способности (Realm Abilities). Напомню, что это такое.

Когда ты режешь монстров, в копилку капает обычная экспа. За нее дают обычные уровни, по достижении которых персам можно подкачивать стандартные умения. Другое дело - PvP, когда ты дерешься за родину. Начиная с 15 уровня, игроки получают специальную "реалмовую" экспу за успешные действия против игроков других реалмов. Постепенно она складывается в реалмовые уровни и поинты, которые можно потратить на получение специальных умений.

Мне повезло. Я уже сделал все неправильно раньше и теперь подошел к выбору спецумений с холодным расчетом. Потолок BG Molvik - 15 RP (realm points). Т.к. я собираюсь играть с ботом, то нет смысла вкладывать их в прокачку статистик перса. И я качнул Абдулле Viper II, за все мои 15 RP. И, похоже, я не ошибся.

И началась ИГРА. С двенадцатью (!) персональными бафами (здоровье, ловкость, сила, конституция, сопротивляемость разным типам магии), с 50% вайперным бонусом "ядовитости", вооруженный парой клинков со встроенными Proc'ами (вероятность нанесения дополнительного магического удара) Абдулла превратился в машину для убийства. Ведь благодаря достаточно высокой прокачке скрытности, у него практически всегда есть возможность подобраться к намеченной цели.

И тут сразу выяснилось множество новых приятных особенностей. Как оказалось, геймплей поменялся очень сильно.

Что такое "по уму"

Это обещают все создатели грядущих игр: максимум экшна и минимум простоя. Мисики это уже сделали. Как в мелочах, так и по-крупному. Во-первых, убраны всевозможные задержки и повторы одинаковых действий. Если раньше для того, чтобы вернуться после гибели на место PvP боя, уходило до сорока минут, то теперь можно уложиться в десять-пятнадцать. Если раньше для лечения требовалось кликать на клирике-NPC трижды, то теперь - один раз.

С вводом адд-она Frontiers переделаны все пограничья. Если раньше все тренировочные бэттлграунды были одинаковыми, то теперь они обрели индивидуальность. Множество новых фишек (в том числе - мастер-уровни прокачки) появились с Trials of Atlantis (ToA), но о них подробнее после дополнительного личного расследования. Одна из главных - возможность использовать всевозможные штучки, связанные с водой. Например, есть возможность быстро плавать и нырять, уходя от преследования. Что очень удобно, учитывая насыщенность

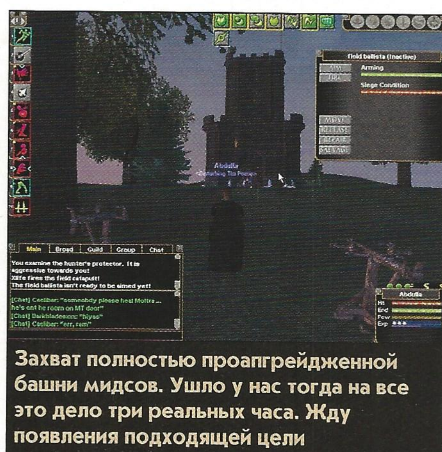
Основная особенность отбора замка у хибсов - тотальное использование последними специальных "грибочков", отравляющих всех, кто попадает в радиус поражения. Сейчас этих грибков - целая плантация на крыше замка

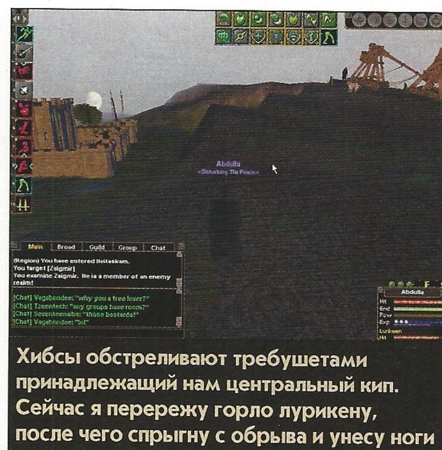


Схватка с хибсами закончилась, едва успев начаться




Мы только что отобрали башню у мидсов. При этом она сразу потеряла в этажности, и тело забитого последним эрла-капитана на пару мгновений зависло в воздухе


Захват полностью проапгрейдженной башни мидсов. Ушло у нас тогда на все это дело три реальных часа. Жду появления подходящей цели


Хибсы обстреливают требушетами принадлежащий нам центральный кип. Сейчас я перережу горло лурикену, после чего спрыгну с обрыва и унесу ноги

нового пограничья водными артериями. Также из ToA хлынул поток новых шмоток и продвинутого оружия. Если раньше витиевато расписанная одежда означала, что ее владелец выполнил финальный "эпический" квест для своего класса, то теперь это могут быть "атлантические" артефакты.

Замки

Просто красавцы. С отдельной башней внутри, которая располагает запертыми вратами. Десять степеней апгрейда, которые становятся доступными в том случае, если захваченный замок "приватизирует" какая-нибудь гильдия. Каждый замок располагает тремя-четырьмя вспомогательными башнями. Как правило, на бэттлграундах они принадлежат тем реалмам, чей портальный замок расположен неподалеку. Для быстроты упоминания все эти локации получили аббревиатурные сокращения. Обычная фраза в чате может иметь вид: "2 fg of hibs W of AT", что на нормальном языке означает "Две полных группы хибсов - к западу от альбионской башни".

Совершенно новое значение приобрела осадная техника. Если раньше использовались главным образом тараны, то теперь популярны все типы: требушеты, катапульты, баллисты, котлы, и, само собой, тараны.

Требушеты "работают" по стенам, медленно, но верно. Четыре выстрела в минуту, все прекрасно проанимировано. Если вам когда-нибудь захочется сколотить требушет, игра превосходно продемонстрирует, как он работает. Учтены законы баллистики, каменные глыбы летят по правильным траекториям. Если поставить аппарат на возвышенности, он будет метать снаряды дальше. При попадании в цель появляется облако желтой пыли. Сначала стрельба ведется по стене, в которой со временем появляются трещины, а потом и брешь. Затем огонь переносится на внутреннюю башню замка. Как только показатель ее состояния станет нулевым, снаряды начнут попадать по находящимся внутри защитникам.

Баллисты (или их продвинутые версии - палинтоны) предназначены для отстрела "живой силы" противника, цикл выстрела составляет 10 секунд. Попадание железных болтов от палинтонов - довольно неприятная вещь, они сносят процентов 20-30 жизни.

Катапульты могут стрелять стандартными булыжниками, а могут и огненными шарами. Последние обычно оказываются в специальных сундуках, установленных в замках на главном пограничье. Ключи к ним может обронить капитан стражи, самый главный замковый NPC. Катапульты работают по площадям, выстрел задевает всех, кто оказался поблизости.

Тараны существенно сокращают время взлома ворот, причем они многоместные. Чем больше человек принимает участие в раскачке бревна, тем сильнее оно бьет.

Что касается котлов с кипящим маслом, то их можно установить над вратами башен и замков.

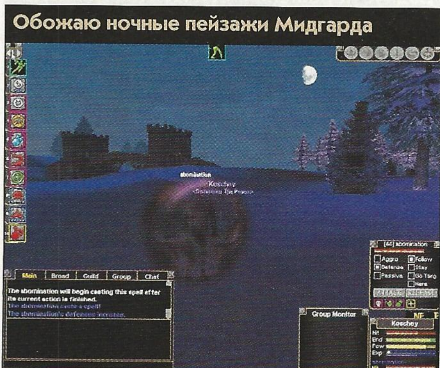
Существенно возросла привлекательность PvP. Если происходит захват центрального замка на бэттлграунде, то все принимавшие участие в процессе огребают кучу экспы, примерно 25% от очередного уровня (правда, как выяснилось, такая халя-

Особенно приятно провести результативную атаку в толпе врагов, тем более что этот шар был выше меня по уровню. И фиг с ней, с собственной гибелью




Требушеты противника лучше уничтожать

Обожаю ночные пейзажи Мидгарда

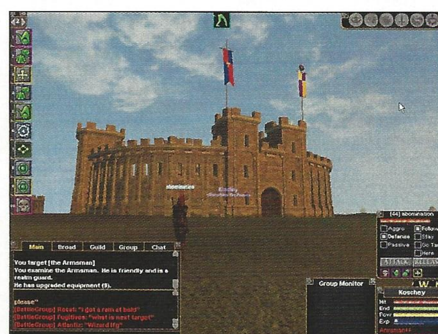




Отдых у пролома в стене. Прикольно наблюдать, как эта Tankchic бегает: ее почти не видно за огромным черным щитом



Мы еще не захватили окончательно башню, но уже поставили требушет для обработки принадлежащего мидсам замка



Над замком развиваются два флага: реалма и "заклеймившей" его гильдии

ва случается только один раз за уровень). Да и вынос противника стал значительно выгоднее, чем фарминг "желтых" монстров. Если Абдулла за одноуровневых мобов получал по 4-5 млн. поинтов экспы, то за такого же кобольда на БГ ему перепадало до 50 млн.

Изменения RvR

RvR - это местное обозначение PvP (Realm vs. Realm). Как и прежде, основная интрига игры связана со стремлением завладеть большей частью замков пограничья и реликвиями. Реликвий всего шесть штук (по две на каждый реалм), каждая из них на пять процентов повышает силу физических или магических ударов. Изначально они хранятся с специальных замках, к которым можно попасть через пару врат. Открыть врата можно только одним способом - захватить сначала три конкретных замка, а потом еще и четвертый. Только в этом случае можно будет попасть к тому замку, в котором находится реликвия. Но и это еще не все. Для того чтобы реликвия попала в руки новых владельцев, последних должно быть в соответствующем храме не менее 24 человек. Один из них наступает на специальную плиту, и реликвия начинает медленно опускаться. Пройдет целых пять минут, прежде чем ею можно будет завладеть. Эти пять минут - последний шанс для текущих владельцев отбить раритет. Если они им не смогли воспользоваться - реликвию уносят в один из "родных" замков, где ее водружают на специальное место. Раньше позволялось хранить реликвии в собственных спецзамках, но после последнего обновления такая фишка уже не пройдет. Сделано это для того, чтобы облегчить процесс возврата этих артефактов.

Существенно упростился транспортный вопрос. Раньше добежать до места активных боев было весьма проблематично: во-первых, просто все было разнесено на огромные расстояния; во-вторых, противник не ленился устраивать грамотные засады. Теперь же появилась общая карта, вызываемая командой /realmwar, на которой в реальном времени отображается не только география и ваше местонахождение, но и показано, где происходят схватки. После уяснения диспозиции просто выбираешь на карте ближайший к "горячей точке" замок, принадлежащий твоему реалму, и щелкаешь на специальном телепортационном обелиске. Через минуту - ты появляешься в выбранном кипе и оттуда уже бежишь на помощь.

Владение замками пограничья непосредственно влияет на жизнь всей популяции реалма. Если вы захватили больше замков, чем конкуренты, открывается доступ в знаменитое подземелье Darkness Falls, где весьма выгодно качаться и фармить продвинутых монстров. Более того, чем больше у реалма замков, тем больший денежный бонус выпадает в каждом луте после уничтожения монстров.

Похоже, что одними из самых удобных классов для RvR становятся всевозможные лучники. При игре моим скаутом Лесником я обнаружил у него пару новых способностей: скоростная стрельба и огонь залпом. В первом случае перс выпускает одну стрелу за другой, нанося при этом относительно слабый урон. Зато у него есть возможность быстрого реагирования на любую складывающуюся ситуацию. Во втором - Лесник может сразу выпустить несколько стрел, которые поразят противников, находящихся рядом с целью.

Еще одна невиданная прежде нигде интересная фича: появился звук битвы. Если несколько персов сошлись друг с другом или атакуют одновременно врата башни/замка, возникает шум боя, по которому вполне можно ориентироваться. Да и прикольно: крики, лязг клинков, удары о щиты.

Квартирный вопрос

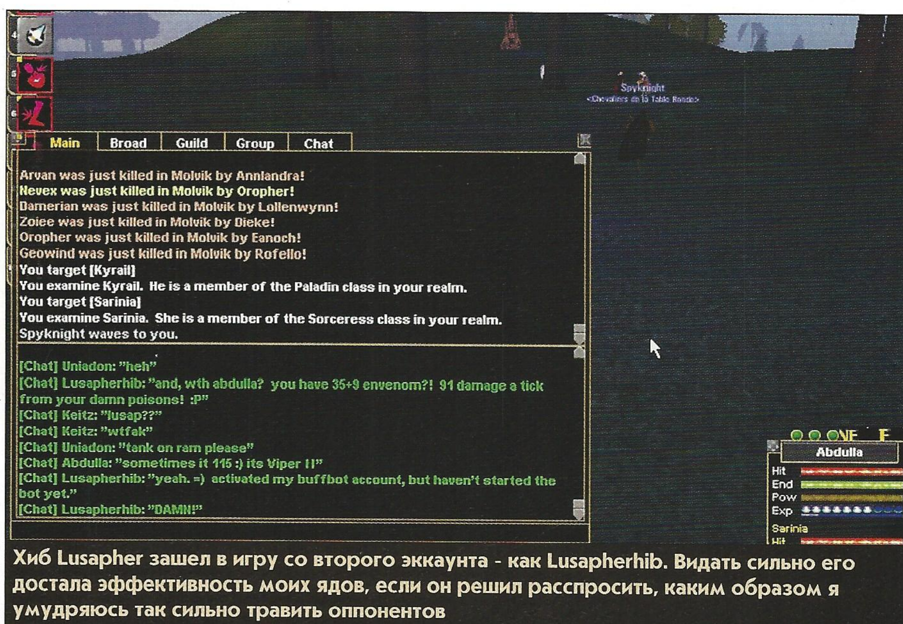
К моему огромному огорчению и удивлению, я потерял домик. Самое прикольное в том, что он все еще числился за мной (был прописан в свойствах Кощея), когда на его месте уже было поставлено чужое жилище. Странно, вроде плату вносил регулярно, двадцать золотых монет еженедельно... Написал по этому поводу в саппорт, но ответа, как водится, не получил вообще.

Тем самым я потерял возможность с помощью собственного вендора реа-

Основная задача катапультщиков - не давать высунуться защитникам замка. В верхней части скрина иконки тринадцати баффов от Пиллмана




Опечален Черный Абдулла. Цена этого застроечного участка - 91.4 платины



Хиб Lusapher зашел в игру со второго эккаунта - как Lusapherhib. Видать сильно его достала эффективность моих ядов, если он решил расспросить, каким образом я умудряюсь так сильно травить оппонентов

лизовывать за нормальные деньги разные полезные артефакты, попадающиеся в добыче. Прежде всего - всевозможную магическую бижутерию, крафтить которую игроки пока еще не в состоянии.

Вспомнив обещания Мисиков, что жилья хватит всем, я отправился на соответствующий сайт в поисках вакантных лотов. И обнаружил там таковой. Каково же было мое удивление, когда после прибытия на место, щелкнув на соответствующем столбике, я узнал его стоимость - 90 платиновых монет... Застрелиться можно. Для сравнения: 1-2 платины - стоимость самого навороченного оружия в игре. Абдулла сейчас вооружен двумя клинками стоимостью по 0.1 платины. И не жалуется.

Если прикинуть это дело в зеленых купюрах, то можно ориентироваться по тому, что 50P на шарде Merlin можно приобрести всего за 150$ (по расценкам сайта-обменника daoc.com).

Правда, цена каждого лота падает на 1.2 платины за час реального времени. Минимальная цена - 0.3 платины. Может, сумею застолбить, если денег хватит.

Есть также вариант перекупить домик у владельца. Бывает и так.

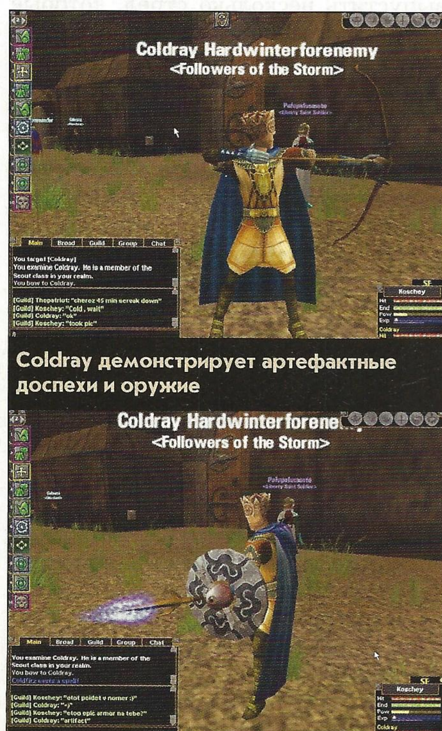
Гильдия Followers of the Storm

Я познакомился с ними буквально в последний день перед написанием этого материала. Увидел на пограничье девушку-скаута Vasilisaa и сообщил ей, что так звали мою бабушку. В ответ услышал, что это noble name from Russian Folk tales и что она принадлежит к русской гильдии. В общем, учитывая определенный застой в моей бывшей гильдии Holy Inquisition, я попросился в Followers of the Storm, куда и был вскоре любезно принят. Пользуясь оказией, поснимал гильдсменов на скриншоты, на которых можно полюбоваться артефактными доспехами и оружием.

Чем дальше...

К Рождеству этого года приурочен релиз очередного адд-она DAoC: Catacombs. Помимо радикально перерисованной графики, игрокам предложат новые огромные подземелья для прокачки. И множество других фишек - в этом нет ни малейших сомнений. Ведь Мисики и в рамках обычных изменений зачастую вводят революционные моменты. Так в последнем патче игрокам существенно облегчили процесс прокачки: теперь при получении очередного уровня в течение недели можно будет сразу же обрести еще один (причем с сопутствующим аналогичной прокачке заработком!). Халява ограничивается 47 уровнем, последние три придется получать по старинке.

Девелоперы поощряют тех игроков, которые начинают играть на малонаселенных серверах. Еще больше льгот предоставляется тем, кто на таких шардах выбирает самый слабый реалм. Прежде всего, это выражается в повышенном количестве экспы, получаемой при прокачке. Да и халявные уровни они могут получать каждые два дня (на Albion/Merlin - неделю).



Coldray демонстрирует артефактные доспехи и оружие

Графика "Катакомб". Проработка доспехов - слов нет



Дмитрий “Махмуд” ПРОСЬКО

Тусовка в зоопарке

Ослик Иа встречает Пятачка с выбитым глазом и сломанной рукой, спрашивает его:
- Пятачок, что с тобой случилось?
- Поспорил с Винни на глаз, что он мне руку не сломает.
Из народа

FURCADIA

★ Жанр **Online RPG** ★ Издатель **Dragon's Eye Productions** ★ Разработчик **Dragon's Eye Productions**
★ Рекомендуется **Pentium III 300 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb), Модем 56K** ★ Сайт **www.furcadia.com**

Неведома зверушка

Вам, случайно, не надоело быть орком? А темным эльфом? А мужчиной? Нет, я не сторонник смены пола и осветления кожи, просто тут подвернулась возможность глотнуть свежего воздуха на фоне всеобщей эльфизации онлайнового населения. Предлагаю всем срочно стать драконами. Или фениксами. Ну, или, на худой конец, крылатым кроликом, причем, кроме мужского и женского пола, вы можете стать совершенно бесполым существом с неопределенным внешним видом. Зацепило? Тогда вперед.

Проект Furcadia разрабатывается уже около двух лет, и за все это время он стал достаточно популярным. Это что-то вроде огромного комьюнити, имеющего в собственности огромное число самых разных мест для общения, собранных в одну кучу. Чтобы принять во всем этом участие, нужно просто скачать клиент игры с сайта или взять его с нашего диска, зарегистрировать себя при первом запуске игры, выбрать персонажа, раскрасить его по полной программе и начать исследование мира. Забудьте про людей или гномов. Тут в ходу только странные животные, которые ходят на двух ногах и пытаются общаться друг с другом. Всего типов персонажей шесть, из которых я смог точно определить лишь два – лошадей и кроликов. Остальные смахивают на собакомышей в разных вариациях. Интересно то, что вы в любой момент можете сменить своего чара и по-другому раскрасить его.

Я опять летел во сне

Итак, мы в игре. С самого начала предлагается некий туториал, который поможет немного сориентироваться в окружающей обстановке, а также получить представление об очень небольшой ролевой составляющей игры. Я говорю “небольшой”, потому что по своей сути Furcadia представляет собой не онлайновую игру в том смысле, в котором мы привыкли их видеть. Это просто большая тусовка, собирающая в иной день до двух-трех тысяч одновременно присутствующих персов. Причем все общаются не в одном канале, а в самых разнообразных комнатах, создаваемых самими игроками. По терминологии игры такие комнаты называются “снами” (dreams). Приятно то, что вы можете создавать “сны” в прилагаемом редакторе. К вашим услугам – потрясающее число различных объектов для наполнения уровней, включая деревья, кресла, подушки и т.д. Расположив такой уровень в людном месте и обозвав его попривлекательнее названием, вы можете рассчитывать на приток собеседников. Каждая комната автоматически подгружается на ваш компьютер в тот момент, когда вы в нее входите. Весят они немного – от трехсот килобайт до мегабайта с небольшим.

Кроме этого, в игре периодически происходят некие запланированные события, которые, опять же, представляют собой собрания членов этого импровизированного клуба. Нельзя не оценить усилия разработчиков в направлении ролевой составляющей игры. Периодически на общих уровнях появляются неписи, которые вещают о каких-то событиях, происходящих за вашей спиной, и вы можете принять в них участие. Но, к сожалению, эти события не приводят ни к каким осязаемым результатам.

Клуб не для всех

А теперь о другой составляющей Furcadia. Изначально вы появляетесь в игре как простенькое животное, но при большом желании вы можете прогрессировать и снабдить своего чара крыльями, а также превратиться в дракона или феникса. И вот тут вмешивается большое НО. Вы не получаете эти качества путем обычной прокачки, о ней забудьте навечно. Стоит вам утилизировать необходимое количество зеленых рублей, как волшебным образом у вас вырастают крылья вместе с ним ваш статус. Но, к примеру, получить статус дракона и соответствующую ему картинку сроком на один год вы можете всего лишь за сорок долларов, а избрание драконом пожизненно обойдется вам в неимоверную сумму в двести пятьдесят зеленых бумажек. Нет, конечно, вы можете и дальше оставаться бескрылой лошадью, но в этом случае вы лишаетесь каких-то определенных игровых фич. Каких именно, я так и не узнал по причине отсутствия необходимого количества дензнаков.

Вторым минусом можно назвать то, что поддержка русского языка в игре отсутствует, и поэтому общаться придется либо на транслите, либо по-английски. Хотя, если вы уверенно чувствуете себя среди иноязычных персонажей и любите побазарить, то самое время запустить игру и начать собирать друзей. Н



Первый встреченный собеседник. Полный нуб, как и я

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

3.9



Предполагается, что эти рычаги открывают путь. Но пока реакции - ноль

RISE OF THE ROBOTS

Илья ПОЛЯКОВ

Убить Электроника

Жизнь! Хули или презирай, но любить ее невозможно.
Марвин, андроид-параноид



★ Жанр Action ★ Издатель Time Warner Interactive ★ Разработчик Mirage Media S.C.★ Дата выхода 1994

Отметать угрозу восстания машин рискнет лишь исключительно глупый и недалекий человек. Отринем на время мудрые Законы Роботехники великого Айзека Азимова, вычистим из памяти дружелюбный дуэт миляг R2-D2 и C3-PO. Благо на передний план выгарцовывает Rise of the Robots. Сейчас будут бить лица...

От сюжетной завязки в меру веет вечно модной тематикой. Высокотехнологичные создания под верховодством сверхразумного Supervisor'а захватили Элитную Военную Фабрику. Понимая неизбежность возникновения Глобального Дискомфорта, лучшие извилины человечества заискрили нейронами и быстро собрали на коленке уникального Cyborg'а – эдакого спецназовца от сохи. Солдат (под чутким руководством скромного юзера) проберется в самые недра стройного вражеского стана, где вульгарно отчекрыжит лишние детали у заносчивого Супервайзора, по пути разделав на гайки бравый квинтет мятежных утюгов, подчиняющихся непосредственно главной сволочи. Кибернетический ответ Смертельной Битве, так сказать...

Для людей циничных, думающих про себя, а нельзя ли всю шарашку накрыть, скажем, водородной бомбой мегатонн под сто, поясню, что для подобных придирок девелоперский коллектив подготовил полное собрание сочинений неоспоримых доводов, както: "ужасающие экологические коллапсы", "порча дорогостоящего казенного оборудования" и "давайте уже приступайте". А ведь верно. Пора.

Начнем сразу с десерта. Валяемся по полу в буйном припадке восторга, отчаянно бия затылком о вылинявший линолеум. Вы только поглядите (внимательно, со всей скрупулезностью) на скриншоты! Графика, конечно, мишура, но как бы хотелось всегда иметь дело с такой чистой красотой, в чем-то немного кичливой, а в чем-то нарочито аскетичной. Десять лет, отделяющих RoR от современности, не в силах удавить детское ощущение праздника. Как солнечно блестят хромированные бойцы, как сочно поигрывает шарнирами, словно специально красуясь перед онемевшей аудиторией, очередной алюминиевый негодяй. Сталь звенит, пользователь начинает вожделенно ерзать на табурете. Хороший признак.

Далее резво взятый положительный темп лишь усиливается. Каждый дуэльный оппонент (хотя их всего шестеро, да и пройти игру позволяется исключительно кибер-юношей) - молодец видный, просторен в плечах, скроен ладно. Да и AI у борцов за равенство всех тостеров отлажен преотлично. Равно как и собственный боевой Стиль. Продуманный, выверенный, *уникальный*. Это наше альтер эго - середнячок, ничем исключительным не обладающий, все прочие личности многогранны, с кондачка для понимания недоступны. Вот прыгает неуклюжий, напоминающий гротескную гориллу, Builder. Махина тяжеловесна, в ее титановых лапах заключена чудовищная, ни с чем не сравнимая сила. Вихрем проносится стальная смерть, откликающаяся на прозвище Military. Созданный для уничтожения всего живого агрегат движется легкой бесшумной тенью. Некоторые бессильно отстраняли пальцы от джойстика, едва завидев его зализанные, как у дорогостоящей иномарки, бока. Или последнее препятствие перед финальным боем – гигантский Sentry: алый, длинноногий страж, обожающий крутить нижними конечностями впечатляющие балетные па. Пара подобных менуэтов, и игру можно смело начинать заново. Впрочем, именно за таких оппонентов иные любители данного жанра душу готовы продать. Верно?

Рассказывать дальше смысла нет. Прокрустово ложе страницы не дает поведать ни о чудесной харизме самого Supervisor (представьте себе Т-1000 женского полу, обладающего завидной грацией и пластичностью), ни об изобретательных спецприемах, в коих вы при всем желании не найдете фальши: никаких огненных шаров и тому подобного позора - исключительно ловкость мускулов. А ведь был у RoR преотличный сиквел, который... Но это уже совсем другая история. О ней както-нибудь в другой раз.

Н


Military выходит на бой

Любимец детворы Builder. Дайте кто-нибудь банан!


Supervisor собственной персоной. Хороша, красавица


Финальная дуэль. Хотя, между нами, бить даму по лицу железной пяткой...


Z-ZONE



Андрей ШАПОВАЛОВ

Alien vs. Predator

А я... а я... а я вам сейчас всем морду набью!
Медведь из детского анекдота

Фильмов по мотивам компьютерных игр создано мало, а уж удачные "игровые" фильмы вообще можно по пальцам пересчитать. И среди этих единиц почетные места занимают Mortal Kombat (первый фильм, разумеется) и Resident Evil. Поклонники "серьезного" кино могут потешаться над сюжетами наших любимцев сколько их душе угодно, однако про техническое исполнение никто еще ничего дурного не говорил. Поэтому режиссеру Полу Андерсону (который и снял обе вышеназванные картины) есть чем гордиться.

А нам было на что надеяться.

"Огласите весь список, пожалуйста!"

Сюжет у фильма прост. Фирма "Вейланд" (та самая, которой в далеком будущем будет принадлежать космический корабль "Ностромо" из первого Alien) занимается системами связи. Один из ее спутников, пролетая над Антарктидой, обнаруживает своими термодатчиками под толщей льда огромное сооружение, похожее на пирамиду. Кстати, сразу же возникает вопрос – откуда на спутнике связи взялись столь совершенные приборы наблюдения? Не верится как-то в "частную гражданскую компанию". При этом больше никаких намеков на военных в фильме нет. Ну, да ладно, это как раз мелочи.

Владелец компании, человек по фамилии Вейланд (Weyland - в честь себя назвал конторку-то), серьезно болен (это выяснится позднее) и хочет успеть войти в историю. По-человечески понять его можно. Играет этого мистера Вейланда актер Ланс Хенриксен (Lance Henriksen), известный фанатам кинофантастики в первую очередь по ролям биоробота Бишопа в фильме Aliens и полицейского в The Terminator.

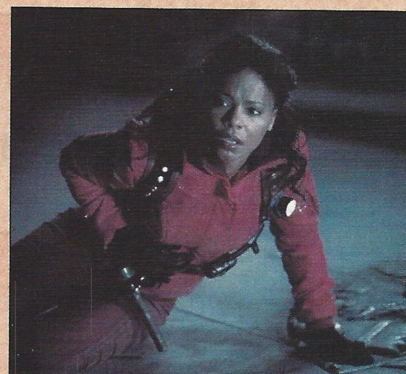
Поскольку наш мистер Вейланд по образу жизни является акулой капитала, то в пирамидах ровным счетом ничего не смыслит. Поэтому он нанимает команду ученых для исследования таинственного сооружения. Но - вот незадача - ученые никогда не были в Антарктиде и не представляют местной специфики. Из-за этого могут произойти всякие нежелательные затруднения. Чтобы избежать этого, Вейланд приглашает специалиста по выживанию в экстремальных условиях.

Единственным доступным для найма специалистом такого плана оказывается политкорректная негритянка. Белые люди могут быть гадами, ворами, морально разложившимися типами, а вот негритянки должны быть пренепременно политкорректными. Иначе никак нельзя. Политкорректность нашей дамочки выражается в том, что она безвозмездно (т.е. даром) помогает всяким группам по защите окружающей среды. Кроме этого, она очень независима (вдруг фильм случайно посмотрят активистки какой-нибудь организации по защите феминисток) и не замужем. Последнее условие особенно важно, должен же быть у подростков секс-символ.

Вейланд, научная группа и негритянка грузятся на ледокол и спешно плывут исследовать пирамиду. По пути один из ученых объясняет, что раньше в Антарктиде был совсем другой климат, было тепло и там обитали люди (последнее утверждение, кстати, до сих пор не доказано и полностью лежит на совести авторов сценария). Именно эти древние и построили пирамиду.

Между тем к пирамиде летят на своем корабле и Хищники. Чтобы добраться до своей цели, они с орбиты делают во льду дырку при помощи лучевой пушки.

Эта дырка сильно озадачивает наших искателей приключений. Решив, что их хочет обогнать другая археологическая группа (хотя руины деревянной хижины и сама дырка недвусмысленно намекают, что археологами тут и не пахнет), наши герои спускаются вниз. Хищники следуют за ними.



Во всех американских фильмах меня всегда поражала манера ученых совать свои руки (а то и всю голову целиком) туда, куда их совать явно не надо. В этот раз, разумеется, тоже сунули. В результате королеву Чужих быстро разморозили в микроволновой печи, и она начала штамповать face-hugger'ов (паукообразных тварей, которые прилипают к лицу). Дальше рассказывать не буду, т.к. именно с этого момента и начинается то, что нужно смотреть.

Быть или не быть?

"А нужно ли?" – может усомниться кто-нибудь из вас. К сожалению, ответить отрицательно я не могу. Фанаты игры, которые придут посмотреть на "Чужой против Хищника", останутся довольны. А вот тех, кому захочется увидеть хороший фантастический фильм, ждет разочарование.

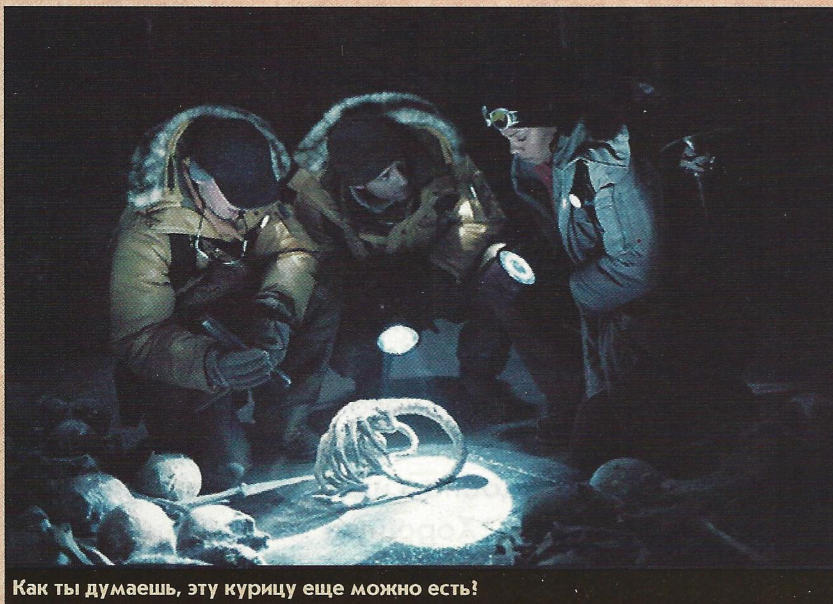
Во-первых, почти у всех персонажей фильма нет характеров, они – просто говорящие головы.

Смотри! В этой пещере 1830 году ночевал Пушкин

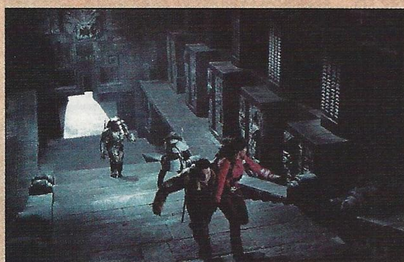


Э, батенька, а десны-то вы запустили...




Как ты думаешь, эту курицу еще можно есть?


О, у тебя новая прическа



В принципе, в этом могло и не быть особого вреда, практически всех персонажей довольно быстро съедят. Останутся всего двое – негритянка и... Увидите.

Однако в таком случае совершенно не понятно, зачем вообще нужно было уделять им (персонажам) столько времени. Фильм идет примерно полтора часа, а до Антарктиды Вейланд сотоварищи добирается где-то после сороковой минуты. Иначе говоря, первая половина фильма состоит из болтовни. Godzilla (американский, с Жаном Рено) тоже начинался ни шатко, ни валко. Однако он был продолжительнее, да и сам Годзилла появлялся в кадре гораздо раньше. Про Resident Evil вообще молчу – там было напряжение. Ведь мы-то знали, что зомби рядом и они жаждут. Тут мы тоже знаем, что Чужие будут всех есть, а Хищники – всех рвать. Но напряжения-то нет! Мы плывем, болтаем, плывем, болтаем...

Вторая проблема фильма – нестыковки внутреннего мира. Кто внимательно смотрел самого первого Predator (с Арнольдом), вспомнит разговор пленной девчонки, которую коммандос тащили с собой. Когда сделали ловушку для Хищника, она сказала, что "дьявол появляется только в самые жаркие месяцы". В Predator II тоже была отсылка к жаре – в самом-самом начале фильма в программе новостей сообщалось, что "в Лос-Анджелесе стоит рекордная жара". Но в Alien vs. Predator наши любимцы бегают по снегу полярной зимой в металлических трусах.

Ладно, с Хищниками все это еще можно как-то стерпеть. В конце концов, они просто немерено круты. Только вот негритянка наша совсем не крута, а тоже бегает под конец без куртки и шапки. По холодной, напомню, Антарктиде.

Итак, получается Alien vs. Predator – фильм плохой? Отнюдь нет.

Да, сценарий не ахти. Однако тут все не просто. Дело в том, что в Сеть уже давно попал пересказ оригинального сценария этого фильма. И там было несколько "пропавших" персонажей, был совсем другой Вейланд, был свой подонок среди людей. Короче говоря, была история. В фильме же от нее ничего не осталось. В одном из интервью Пол Андерсон сказал, что цензоры изуродовали фильм. Для того чтобы изменить рейтинг фильма с R (дети до 17 только в сопровождении взрослых) на PG-13 (некоторые сцены не подходят для зрителей младше 13 лет), были вырезаны самые мощные и кровожадные сцены. И настоящий фильм, такой, каким он был задуман, выйдет только на DVD.

Быть!

И, тем не менее, фильм хорош. Просто надо смотреть его так, как смотрел один мой знакомый. Он опоздал к началу, и для него отправной точкой противостояния видов стала высадка экспедиции в Антарктиде. И знаете, он был жутко доволен фильмом, совершенно не понимая, почему другим не понравилось.

Я тоже так попробовал. И проникся. Не было больше бессмысленных диалогов, лишних сцен, даже слабая игра актеров отошла куда-то на второй план. Зато появился мистер Вейланд, сидящий рядом со своим ноутбуком и постукивающий ручкой между растопыренных пальцев. Совсем как биоробот Бишоп в Aliens постукивал ножиком между пальцев бедолаги Хадсона.

Потом невидимый корабль хищников проносится над головой тупого human'а, когда тот оборачивается на шум – только ветер играет снегом.

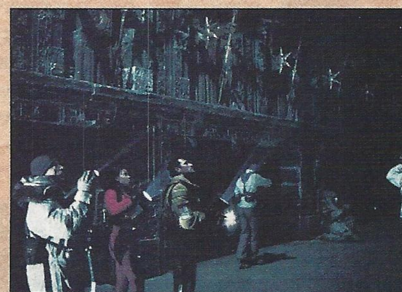
А как приятно, когда один из хищников отсекает ножами кончик хвоста чужому, и тот начинает поливать кислотой все вокруг, размахивая укороченным хвостом словно пожарным шлангом. И тут хищник хватает его за хвост и начинает бить о стены. К черту оружие! Хищник остается хищником и без оружия. Он – крут!

А чужой – урод. Как он корчится, когда ловчая сеть, брошенная хищником, туго стягивает его омерзительный гладкий череп, оставляя на нем глубокие рубцы...

А face-hugger, прыгающий на другого хищника и вдруг разрубаемый напополам режущим диском? Две половинки падают на пол и начинают корчиться. Я вспоминаю, как нервно палил в этих тварей в игре, – и мне становится так хорошо, так хорошо...

А потом взрослый Чужой подползает сзади к нашему хищнику. Тот его не видит, вот сейчас все закончится... И точно, заканчивается: Хищник, подобно японскому мастеру меча, делает еле уловимое движение, выхватывая режущий диск. Вот он прицепляет его обратно, а чужой застыл в неподвижности. Затем передняя половина его черепа падает вниз, и мы видим мозги... Джибсы, джибсы... Какой же компьютерный игрок не любит джибсы!

А что касается первых сорока минут фильма – будем считать, что они появились из-за зануд-цензоров. Надеемся, хищники их уже нашли. Н





Александр ВАСНЕВ
и набившийся в соавторы
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Большие смотрины

25 фильмов, оказавших наибольшее влияние на компьютерные игры

Если вы блондинка, вам 22 года и у вас большая грудь, приготовьтесь, скоро вы станете специалистом по ядерному оружию.
Штампы Голливуда



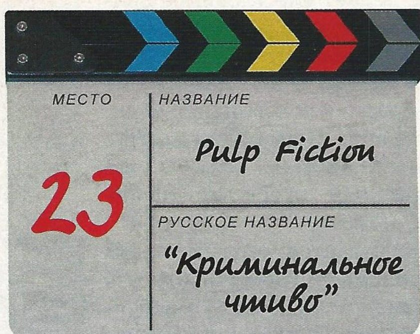
Мы нисколько не ставим под сомнение мощь креатива профессиональных разработчиков. Но во время игры в их творения, нас неоднократно посещало чувство дежавю! И очень часто это ощущение рождало в памяти фрагменты из любимых нами фильмов. В подобном идейном заимствовании, конечно, нет ничего плохого. Хорошую находку не грех и одолжить, но неблагодарные девелоперы, увы, частенько забывают упомянуть в титрах своих вдохновителей. Мы исправляем эту оплошность...




Химия, химия, вся девчонка синяя!

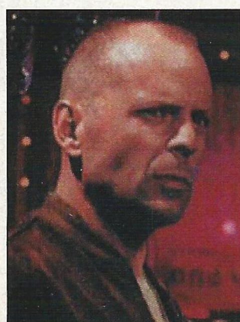
На что повлияло: *сами не знаем на что, но повлиял, это точно.*

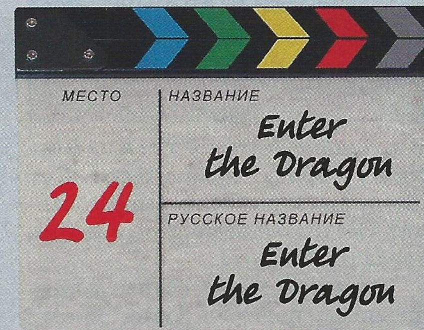
Заметить влияние Tron на сами игры достаточно трудно (кроме Tron 2.0 и вспомнить-то нечего), уж больно своеобразным получился мир, созданный в студии компании Walt Disney. Но дело в том, что фильм вышел в 1982, когда большинство разработчиков были подростками. "Трон" был первым примером работы с компьютерной графикой. "Трон" показал, каким может быть виртуальный мир. В общем, именно "Трон" виноват в том, что в средине 80-х у тысяч молодых людей появилось желание забить на здоровый образ жизни, усесться в кресло и написать свою компьютерную игру. Правда, у еще большего количества появилось нездоровое желание писать вирусы. Но это к делу не относится.

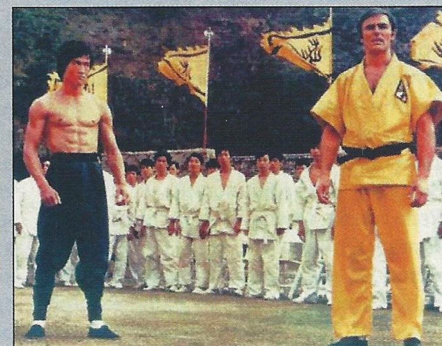


На что повлияло: *Postal 2, новые места борьбы с врагами.*

Блестяще скопированный фрагмент фильма, послуживший прелюдией к разборке с голубыми аграриями в Postal 2 – это случай частного заимствования. Более глобальное влияние оказала на игры другая сцена из этой картины. Идея использования санузла как арены для борьбы со злом принадлежит вовсе не сами знаете кому, а Квентину Тарантино. И с тех пор, как Брюс Уиллис сделал почин в этом благородном деле, редкий экшн обойдется без злобного монстра, уютно спрятавшегося в засаде в кабинке с журналом в руке... Так что, если на вашем пути встретится общественная уборная, и, особенно, если она расположена на вражеской базе, не расслабляйтесь, ведь вы непременно услышите демаскирующие противника звуки. Что делать дальше, вы догадаетесь сами. И не забудьте спустить воду.


Печален Брюс Уиллис. В этот раз ему не суждено спасти мир, а лишь собственную жизнь. Хотя позднее ему даже это не всегда будет удаваться

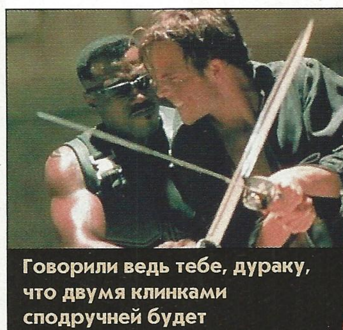



Вы с ума сошли, не буду я с ним драться, это же Лю Канг!

На что повлияло: *все файтинги.*

Фильмы с участием Брюса Ли по праву можно назвать прародителями всех файтингов (толпа мастеров боевых искусств едет на турнир, победит - сильнейший, он же будет драться с "боссом"). И хотя сейчас этот жанр чувствует себя гораздо более вольготно на консолях, чем в мире Only and Forever, все же было то время, когда мы с упоением резались в Mortal Kombat. Поэтому будет несправедливо, если мы не включим в наш список хотя бы самый популярный бенефис известного мастера единоборств.




Говорили ведь тебе, дураку, что двумя клинками сподручней будет

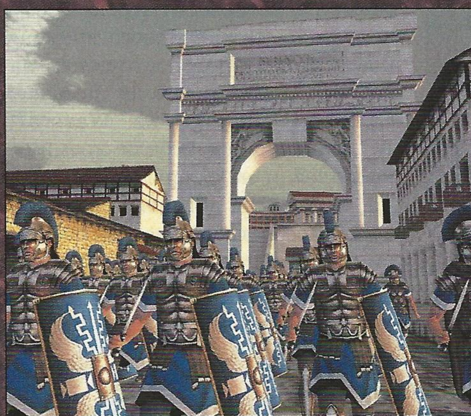



Черная кожа на черной коже

На что повлияло: *Концепция хороших вампиров.*

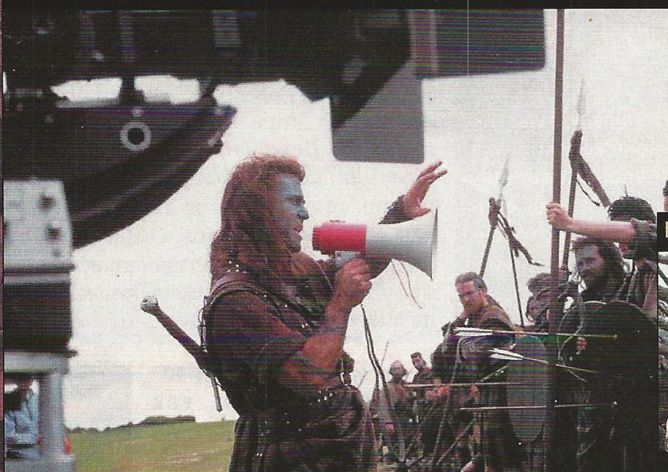
Можно ли с пользой использовать вампиров? Создатели фильма "Блейд" показали, что не только можно, но и нужно. В конце концов, вампиры сильнее, лучше стреляют и не чураются холодного оружия. Разработчики из Majesco решили развить идею кинематографистов, сменили пол главного героя, добавили персонажу харизмы в некоторых местах, расширили арсенал трюков и отправили получившийся агрегат на борьбу с фашистами и прочей мерзостью. Популярность первой части, скорый выход продолжения позволяют предположить, что на пенсию Рейн уйдет ой как нескоро.



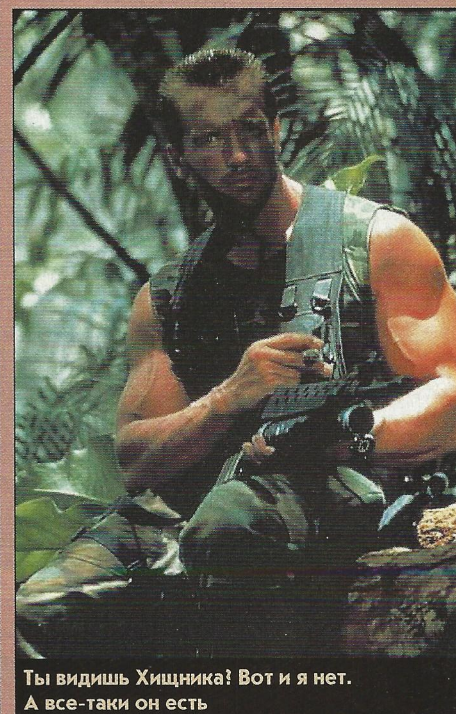


На что повлияло: *Батальные сцены, серия Total War.*

Сага о герое Шотландии Уильяме Уоллейсе показала всему миру, что даже самая кровожадная резня из махрового Средневековья при должном мастерстве операторов может выглядеть очень красивой театральной постановкой. Само собой напрашивалась идея сделать то же самое в компьютерной игре. Правда, первые попытки были провальными из-за того, что разработчики забыли, что одной красоты для хорошей игры недостаточно. Но вот появилась серия Total War, и все встало на свои места.


За каждого убитого англичанина плачу 50, нет, 100 баксов наличными!

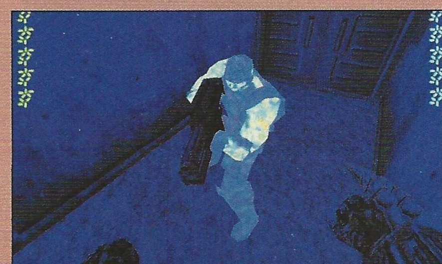

Погнали наши городских...


Ты видишь Хищника? Вот и я нет. А все-таки он есть



На что повлияло: *Невидимость, инфракрасное зрение.*

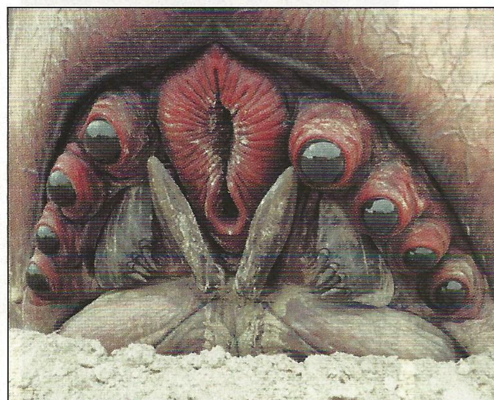
Игру Alien vs. Predator знают, наверное, все, и напоминать о ней не требуется. Лучше мы обратим наш взор к проектам, которые невзначай, но все же попали под влияние фильма. Возьмем, к примеру, невидимых обычному глазу монстров из Far Cry, или возможность переключения режимов зрения в Splinter Cell, да и вообще все те игры, где можно смотреть на мир инфракрасным глазом. И вы еще сомневаетесь, где авторы этих фишек искали вдохновение? Да, уж не в "Улицах разбитых фонарей", наверное.







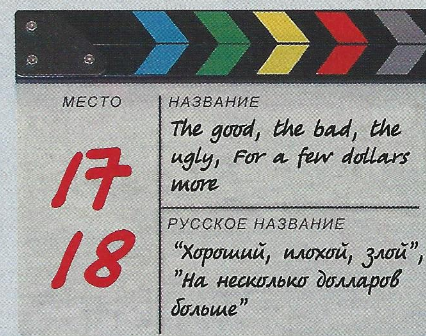
Мы придумали три подписи и не смогли выбрать, какая из них лучше. №1. Чудовищные баги мешали пройти эту миссию №2. Ну, выпустите же патч! А то вон какие баги лезут и №3 Ребята, делайте что хотите, но до конца миссии еще тридцать секунд!



Учительница химии заболела гриппом, но на работу вышла

На что повлияло: *Изображение монстров, оборонительные миссии, реклама.*

Ушлые девелоперы вытащили из ураганного боевика Пола Верховена самые стильные кусочки. Навскидку можно вспомнить внешний вид хитиновых врагов рода человеческого (кто сказал "зерги"?). А также те убойные миссии, в которых от игрока требуется в течение определенного времени защищать базу под постоянным натиском врага (мы вовсе не намекаем на Starcraft! Только на Warcraft 3). А также сцены гибели космических кораблей и некоторые виды оружия. Да, и если вы встретите в какой-нибудь игре встроенные рекламные ролики, вы теперь знаете, кого следует закидать гнилыми помидорами.



На что повлияло: *Все игры про Дикий Запад.*

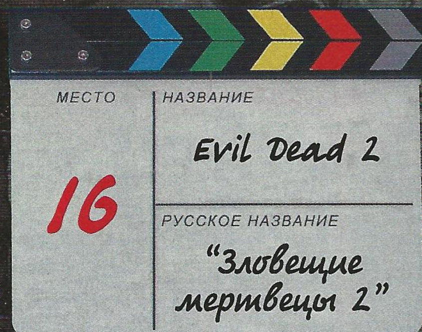


А теперь ты мне скажешь, какой гонорар у Клинта Иствуда!



Ну, перебрал с алкоголем! С кем не бывает!

Фильмы Серджио Леоне пережили своего создателя. Теперь никого не интересует, как в реальности обстояли дела в мире ковбоев, скальпов и шерифов. Ведь каждый знает, что все было так, как показал это в своих творениях гениальный итальянец. И никак иначе. Desperados, Outlaws, Dead Man's Hand... да практически все игры про Дикий Запад заимствовали сцены из спагетти-вестернов.





Маникюр заказывали!

На что повлияло: *Жанры survival horror, FPS.*

Что бы мы делали и как бы выживали, если бы однажды первый парень на деревне (пусть и населенной лишь зловещими мертвецами) по имени Эш (в реальной жизни его зовут Брюс Кэмпбелл) не предложил нам оригинальные способы борьбы. Бензопила и бумстик спасут вашу жизнь и навеки успокоят чужую. Этих двух вещей вполне хватило, чтобы попасть в наш чарт! А ведь есть еще набор бессмертных цитат, которые нет-нет да появятся в очередном шутере. Hail to the king, baby!





В то время женщины тоже выдавали себя за археологов, а на самом деле каждая первая оказывалась немецкой шпионкой

На что повлияло: *Игры про археологов и в некоторой степени на весь жанр TPS.*

После выхода кинотрилогии имя Индианы Джонса стало нарицательным, а профессия археолога заняла почетное место в одном ряду с самыми рисковыми видами человеческой жизнедеятельности. И с тех пор, если кто-то хочет охарактеризовать своего героя, как безбашенного искателя приключений, он называет его идейным последователем Индианы. Некоторые разработчики пошли еще дальше, и пусть они не поминают всуе имя и фамилию обаятельного ученого, и для пущей конспирации даже превратили героя в героиню, но профессия археолога ясно показывает, откуда у Лары Крофт ноги растут (для любителей рассматривать картинки в школьном учебнике биологии за 9 класс сообщаем, что последнее предложение надо понимать в переносном смысле).



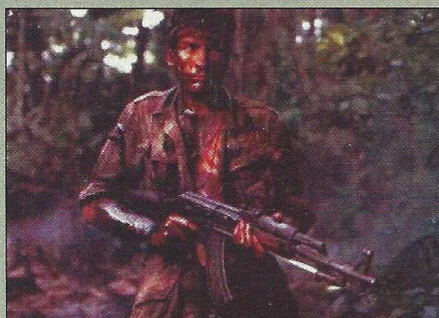
МЕСТО	НАЗВАНИЕ
12 13 14	Platoon, Apocalypse Now, Full Metal Jacket
	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ
	"Взвод", "Апокалипсис сегодня", "Цельнометаллическая оболочка"



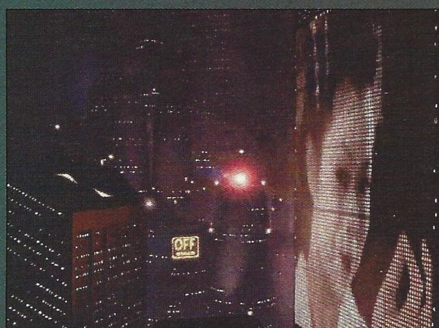
Apocalypse Now. — Сэр, мы не можем воевать! — Почему, рядовой! — Сэр, у нас кончились статисты

На что повлияло: *игры про войну во Вьетнаме.*

Попытка определить, какой из трех фильмов оказал наибольшее влияние на развитие "вьетнамской" тематики в играх, привела к небольшому вооруженному противостоянию в недрах редакции. Конфликтующие стороны заняли круговую оборону и пару дней только и занимались тем, что поливали своих соперников свинцом, ругательствами и другими отборными аргументами. Кто-то даже начал рыть туннель, чтобы зайти с тыла, но вместо этого попал в помещение этажом ниже. Там незваному гостю обрадовались, напоили чаем и вручили счет на ремонт потолка. Пришлось срочно заключать перемирие и ставить в чарт все три фильма (но "Взвод" все-таки идет первым! - прим. автора).



Platoon. К черту М-16!



МЕСТО	НАЗВАНИЕ
11	Once Upon a Time in America
	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ
	"Однажды в Америке"

На что повлияло: *Mafia, GTA: Vice City.*

Автомат Томпсона как первый и последний аргумент в спорах с конкурентами, подпольный виски, продажные полицейские и грязные деньги. И пусть в фильме мы познакомились с еврейской мафией, а в игре Mafia — с итальянской. Методы их работы интернациональны и вечны. Так что при полувековом временном скачке из 30-х в 80-е все осталось на своих местах. И лишь место Томми-гана заняли более продвинутые М-16 и АКМ, а подпольный алкоголь уступил место белому порошку. Но деньги от этого чище не стали! Capisce?!



Честные глаза простого мафиози



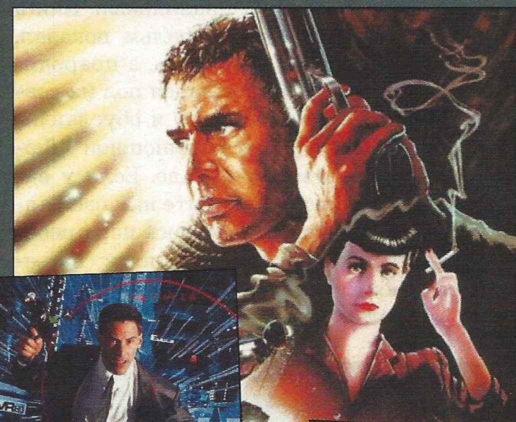
Эй, это же Де Ниро! Дай автограф!

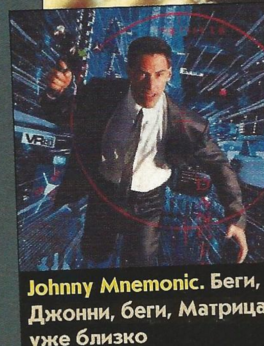


МЕСТО	НАЗВАНИЕ
9 10	Blade Runner, Johnny Mnemonic
	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ
	"Бегущий по лезвию бритвы", "Джонни Мнемоник"

На что повлияло: *киберпанк в играх.*

Эти фильмы можно смело назвать прародителями киберпанка ("Бегущий по лезвию бритвы" был первопроходцем, но зато "Джонни Мнемоник" приучил нас к повсеместному использованию имплантантов), как в области кинематографа, так и в сфере компьютерных игр. Сейчас девелоперы все чаще начинают обращаться к этому варианту светлого будущего, где власть будет принадлежать корпорациям, а встретить на улице живого робота станет так же легко, как гастарбайтера в современной Москве. Разработчики, по-видимому, считают такой вариант событий самым вероятным. Правда, случайное нажатие всего лишь красной кнопки может спутать им все карты, но это уже совсем из другого кино.





Johnny Mnemonic. Беги, Джонни, беги, Матрица уже близко



Редакция "Навигатора" официально выступает за разрешение клонирования




Поверь мне, мальчик, ампутация кисти – это совсем не больно

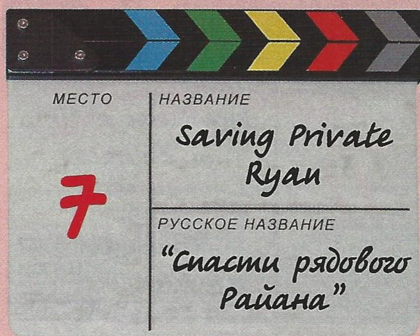

...и Стинг с нами полностью согласен

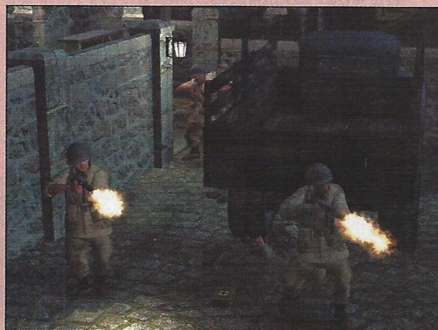
На что повлияло: *жанр RTS.*

Если червь, то песчаный, если дом, то великий, а если играть, то за Харконненов. Ну и что из того, что они подонки, все равно их финальный ролик в Dune 2 – самый правильный. Книга описала мир Дюны, фильм показал, как он должен выглядеть, а прародитель всех RTS создавался под их совместным влиянием, что и обуславливает почетное место киношной "Дюны" в нашем хит-параде. Если у вас другое мнение, сообщите нам свой адрес. А то у нас завалялось пара роботов-убийц, позаимствованных со съемочной площадки. Они объяснят вам все более подробно.

Вне конкурса...

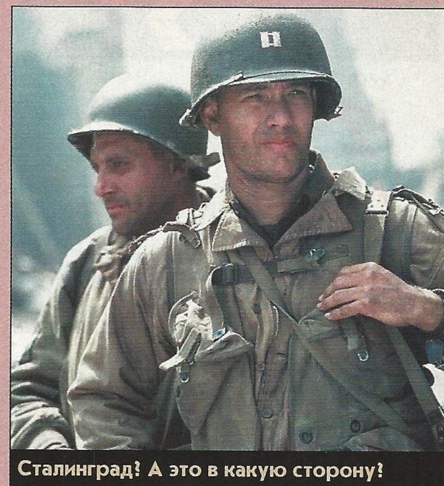

Прошел отличный советский фильм "Чапаев". Благодаря ему мир обогатился жанром русских квестов.

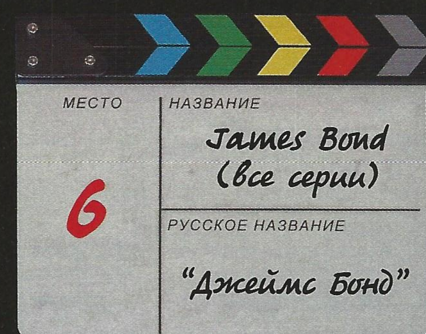


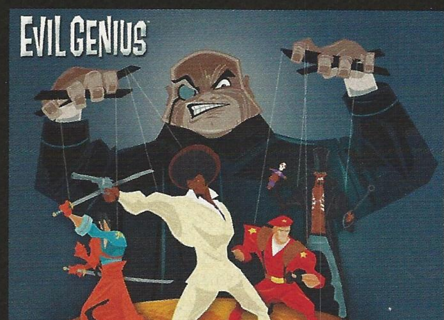


На что повлияло: *"исторические" FPS про войну.*

Все западные экшны о Второй мировой делаются по образу и подобию этого оскароносного фильма. И путь разработчики пытаются финтить, используя в качестве сюжетных вдохновителей другие ленты, например, "Враг у ворот" для советской кампании в Call of Duty. Все равно, даже в развалинах Сталинграда в каждом дружественном юните вы будете видеть Тома Хэнкса и Мэтта Деймона. Капитан Миллер умер? Чушь, ведь все только начинается.


Сталинград! А это в какую сторону?





На что повлияло: *шпионские FPS, создание образа положительного и отрицательного героев.*

Духи с нервно-паралитическим газом? Зажигалка-автоген? Зубная щетка со встроенным гранатометом? Вы знаете, откуда появились эти чудеса инженерной мысли. Враги будут повержены, секретные документы выкрадены, а мир спасен. И не так уж важно кто это сделает: известный киногерой, сотрудница британской разведки или полковник американской армии. Правда ходят слухи (источник - офис разработчиков игры Evil Genius), что доктор Зло собирается в скором времени взять реванш.




За Чебурашку ответишь!

На что повлияло: *на события, которые произошли давным-давно.*

Количество фильмов, выпущенных по вселенной Star Wars, скоро остановится на отметке 6. Количество же игр по мотивам сериала исчисляется десятками. Мы играли за хороших и за плохих, мы рубили наших врагов на шаурму лазерной заточкой, выжигали целые гарнизоны с помощью простого бластера, в одиночку справлялись с десятком вражеских истребителей, сидя за штурвалом верного X-крылого, сотни раз добивались окончательной и бесповоротной победы одной из противоборствующих сторон... А знаете, что из этого следует? Что в ближайшие пять-семь лет выйдет очередная пара десятков игр про далекую-далекую галактику, где мы будем заниматься тем же, чем и раньше. И это здорово!



На что повлияло: *кинематографичность действа.*

Desperado создал стиль Макса Пэйна, стиль безумно красивых прыжков, сопровождающихся беспрерывной стрельбой с двух рук, а Matrix замедлила его и позволила нам насладиться им по полной программе. Конечно, эффект slow motion нашел отображение в куче других игр, прежде всего, в Enter the Matrix, но, как бы то ни было, именно дилогия о нью-йоркском полицейском стала классикой жанра и образцом для подражания



Desperado. Самые новые приключения Бременских музыкантов



Matrix. Да ты хоть дырку в потолке пробей, а на Макса Пэйна не похож





Сейчас, дорогая, сделаю контрольный выстрел и сразу иду ужинать!

На что повлияло: *стиль постапокалиптического мира.*

Кто-то все-таки нажал на упомянутую в пунктах 9-10 кнопку, и будущее человечества раскрасилось новыми цветами: ядовитыми оттенками желтого и зеленого, и наполнилось новыми звуками – повсеместным, неистовым писком счетчика Гейгера. Те, кто на память сохранил как можно больше сувениров из прошедшей эпохи (в особенности это касалось оружия и средств передвижения) оказались на коне. На железном коне. Все разработчики игр, описывающих события, случившиеся после атомной войны, обязаны просмотреть все серии "Безумного Макса" и сделать у себя все, как в фильме. Иначе их просто не поймут.



На что повлияло: *все, что только можно.*

Вот он, победитель. Нет сомнений, что после окончания съемок, все, даже самые мельчайшие детали декораций и самые незначительные творческие находки были тщательным образом стырены разработчиками. Забудьте про Alien vs. Predator, и вы увидите "Чужих" в Starcraft'овских зергах, в оружии космодесанта из Breed и даже DOOM 3, в образцах техники в C&C (догадайтесь, откуда взялась пузатая "орка"?). А некоторые сцены, вроде падения последнего дропшипа в финальной миссии Halo, прямо-таки пришли к нам из того далекого 1986, когда и появился на свет наш сегодняшний чемпион!



1. Бухгалтерия была в отпуске



При попытке вспомнить все игры, где техника была похожей на броневичок из Aliens, выяснилось, что ни один из сотрудников редакции до "столько" считать не умеет[1]

Между прочим...

Одна из самых ярких находок Aliens *(черт, да там все находки яркие! – прим. ред.)* – основное оружие десантников – M41a Pulse Rifle. Футуристическая винтовка будущего была собрана из старенького автомата "томпсона", а также частей дробовиков SPAS12 и Remington M870.



Возьмите самый обычный "томпсон" и SPAS12



немного умения...



И лучший подарок на день рождение Сигурни Вивер готов

Почта

Всегда хотел вам написать...
До сих пор хочу...А мысль не идет!
Ne-DeD

Я не устаю потрясаться тому, с какой бешеной скоростью летит время. Если послушать людей взрослых и опытных, с каждым годом оно идет все быстрее. Куда же еще быстрее? Кажется, совсем недавно я поздравляла вас с началом лета и сетовала, что в этом году оно выдалось холодное – и вот уже снова все вокруг готовятся к новому учебному году: кто-то идет сам, кто-то отправляет сестер-братьев или детей. Что ни говори, начало сентября так или иначе касается почти всех нас: меня, например, каждый год настигает чувство облегчения и некоторого злорадства, когда я вижу угрюмых школьников и шебутных студентов: все их мучения мной уже преодолены.

И, как водится, многие читатели только в сентябре снова погружаются в мир компьютерных игр, прочитывая залпом все три летних "Навигатора" и, слегка обалдев от обилия информации, пишут в редакцию свои впечатления под традиционным названием "Как я провел лето". Правда, этот долгожданный поток обрушится на меня только к октябрю, а пока же мы будем знакомиться с августовским урожаем ваших писем. Урожаем обильным и, надеюсь, питательным.

Круто, ты попал на TV

...Теперь о сокровенном. Как преданный читатель вашего журнала (а читаю я его с 1998-1999 года... как раз в новогоднюю ночь было дело) я раздумывал о том, как бы усовершенствовать НАВИ. Эволюционный путь развития вы хорошо практикуете сами, я же хотел предложить революционный. Идея пришла после прочтения статьи о Бонусе и Гамовере и их детище, коим поклонником был когда-то и остаюсь впредь. Чувствуете, куда клоню? Да, именно о совместном проекте с программой "От винта". Помните как в "Книге джунглей", вы с ними одной крови. Ведь сейчас на телевидении нет ни одной серьезной программы о компьютерных играх (а те что есть, не успев начаться, сверкает титрами), а вы могли бы осуществить мечту миллионов геймеров. Про отдельную передачу аля "НАВИ на TV" я вообще молчу... Словом нужно вашему журналу видео воплощение. Ну, хотя бы на DVD можете выбрасывать видеосюжеты об играх, а то фантазия иногда не справляется. За сим откланяться извольте, сильно не критикуйте, писал впервые (вам).

Душу изливал Антон aka banderas

Что за недостойные опасения? Написал человек замечательное письмо, полное хороший мыслей и теплых слов. И что же? "не критикуйте меня". К чему призыв сей постыдный, будто среди нас только и находятся те, кто ищет предмет для критики в ваших письмах. Хм... впрочем, кажется именно этим я и занимаюсь в данный момент. Простите, увлеклась. Больше не буду.

Итак, перейдем к сути: суть хороша. Но – эти две буквы загубили столько прекрасных идей... - пока я слабо различаю перспективы ее осуществления. Программы на телевидении – вещь дорогая, там совершенно своя специфика работы. Какие-нибудь "Окна" или "Менты" способны собрать у телеэкранов количество людей, троекратно превосходящее число геймеров всея Руси. А потому аудитория подобной программы изначально весьма ограниченная. Единственный вариант – протолкнуть подобный материал в качестве рубрики в какой-нибудь молодежной передаче. Или ограничиться маленькой передачкой на кабельном канале телевидения. Впрочем, если "Нави" читает кто-нибудь из телевизионных продюсеров, кто сумеет сделать подобную передачу интересной, актуальной, модной и популярной, возможно, высказанная Антоном идея и обретет свое воплощение вопреки моим прогнозам.

Деньги в чужом кармане

Зачем в начале журнала завелась такая "традиция", что ли, писать о финансовых делах компаний производящих игрушки и участвующих в их разработках. Я понимаю, курс доллара, котировки ценных бумаг и дела фондовых бирж.. Но простой игрок ..понимаете... простой игрок, у которого стоит дома комп и кто живет в играх, о которых вы рассказываете, прочитав пустые цифры (которому журнал посвящает не очень малое кол-во страниц) забудет их тут же... Все эти миллионы прибылей и убытков, как мне кажется просто ненужный хлам в таком журнале.

Подумайте, что можно добавить интересного в эти упущенные страницы..

Я понимаю у вас уже бизнес... вы известны... но лить воду на мой взгляд пустая трата времени вашего и нашего тоже...

Cerebromorf

Дело в том, что для человека наблюдательного и склонного к анализу, эти цифры могут сказать весьма и весьма немало. Компания обанкротилась и продалась с потрохами лидеру рынка – значит, жди потери индивидуальности и закрытия нестандартных проектов. Игра продается миллионными тиражами или кто-то выкупает раскрученное имя – значит, скоро появится продолжение. Наш мир не ограничивается только играми и игнорировать финансовые сводки компаний, которые их делают – все равно, что срывать яблоки, не обращая, в каком состоянии находятся деревья.

Читательские обзоры

В одном из прошлых номеров я призвала читателей делиться своими отзывами об играх, которым мы не уделяем должного внимания. Очень рада, что мой призыв не остался без ответа. С удовольствием представляю вашему вниманию первую ласточку:



...хотелось бы обратить Ваше внимание на корейскую MMORPG DarkEden (www.darkeden.com/en) (хотя на сайте написано, что это "The First Horror Online Game"). Эта игра повествует о противостоянии вампиров и людей в Западной Европе. Для игры доступны две абсолютно разные расы, причем, играя сначала за одну, а потом за другую расу можно получить два действительно различных взгляда на игру. Таким образом, решен вопрос с PvP, так как вампиры и люди в основном занимаются уничтожением друг друга (хотя убивать представителей своей расы тоже можно). Графика и звук также хороши, да и размер клиента сравнительно небольшой (~240mb). Но самое главное - DarkEden бесплатна и не требует высокой скорости коннекта (36 Кбит/с вполне достаточно для полноценной игры без лагов). Я думаю, что эта игра достойна внимания Вашего журнала.

Vitaliy

RE: На гребне волны, под парусом белым...

Мне абсолютно не понравился стиль написания статьи, под названием Salvo. Автор данной статьи, Алексей Ратушкин (судя по инициалам в конце статьи), не любит парусники и вообще игры связанные с ними. Ладно, можно было бы простить не любовь к парусным кораблям, возможно, автора всегда тошнило, когда он попадал на корабль, но данный господин переходит на личности, вот цитата в отношении людей, которым нравится игры с парусниками,— "любители несуразных деревяшек, увешенных белыми тряпками". Я понимаю и это, в наше тяжелое время, чтобы как-то выделиться, надо что-нибудь или кого-нибудь обругать, возможно, даже, это такой стиль автора, но убей бог не понимаю, зачем ругать читателей журнала, за то, что они любят играть именно в такие игры. Меня лично — это несколько покоробило.



Особую утонченность вашему кораблю придадут шесть-восемь повешенных на рее

<...>

Продолжая речь о людях, которые считают, что "парусный флот - это интересно и романтично", скажу следующее. Автор, предположу, житель Москвы или другого города в Центральной части России, он ни когда не видел настоящего моря, кроме Черного моря, и ни когда не ходил под парусом. Я, житель Владивостока, города на берегу Тихого океана, ходил под парусом и знаю, какие чувства испытываешь: идя под парусом, при трех-четырех бальном волнении, меняешь галс, чувствуешь, как "несуразная деревяшка" слушается руля, заходишь в гавань под парусом, без мотора, используя только силу ветра, поэтому, настоятельно советую автору, испытать эти чувства на себе, а потом судить других.

Данная тема, мне кажется, подходит к предложенному Жанной Давадовой "домашнему раздумью" на тему: "Как часто я играю в игры, сходные с моей профессией?".

Считаю, что необязательно игры, в которые играешь, должны быть связаны с профессией. Игра — это состояние души, то, что тебе по душе, в то ты играешь. Работа — это средство получения денег. Правда, если ты бизнесмен, тогда можно играть в экономические стратегии, но что-то мне не верится, что наши олигархи или рядовые менеджеры, играют в них. Хотя у меня есть корефан, он работает в транспортной сфере, купил машину и грузы перевозит, так вот увидел у меня игрушку "Транспорт Тюкон" и загорелся, говорит, дай поиграть, игрушка, как раз про мое дело. Я, конечно, дал, но до сих пор (три года прошло), компашку он мне так и не вернул, или времени нет вернуть, или до сих пор играет.

В отношении меня, трудно сказать, по профессии (у меня два высших образования) я ихтиолог-рыбовод и юрист. Игрушки по разведению рыбы пока, что не создали (хотя это идея! Пользуйтесь на халяву), а по второй специальности, я что-то игрушек, тоже не знаю, хотя может и есть (черт их знает этих разработчиков игр).

Искренне Ваш, Тихий

За несколько дней, до того как пришло письмо, Алексей Ратушкин взял меч со щитом, сказал, что он тысячу лет не был на "ролевке", а дварф в нем жаждет крови и исчез в неизвестном направлении. Поэтому, пусть за него выпускающий отдувается.

Спасибо за "гневное" письмо. Что касается Salvo, то автор не хотел обидеть парусный флот, и уж тем более - моряков. Просто игрушечка и, правда, по сегодняшним меркам - страшненькая. А вообще мы морские игры любим и ценим, вот выдут Port Royal 2 и "Корсары 2" и вы это заметите. - ***Константин ПОДСТРЕШНЫЙ***

Награда нашла героев

Дело вот какое, хочу вам выразить свое если не восхищение, то уважение точно, и поблагодарить заодно. За что? Думаете, сейчас начну лить елей на тему "я читаю вас с детского сада, статьи про Дюка Нюкема помогли мне избавиться от застенчивости, а Геймера родители считали моим "воображаемым другом", потому что им так наплел наш школьный психотерапевт"? Не-е, не буду. Потому что не по эту тему я сюда забрался.

Меня как прожженного циника (и к тому же совершенно беспринципного) мало чем можно удивить, но вам удалось. История в том, что мне тут недавно пришла посылочка одна... А в ней не видеокассета с фильмом "Шаловливые школьницы" (кстати, что-то она задерживается), как некоторые могли подумать, а что бы вы думали? Диск. Даже два. (Да нет, самоучитель по разделыванию трупов на дому я на прошлой неделе уже получил...) Там была классная игра, которую я уж было собрался купить, но тут такой подарок судьбы. Речь идет об игре "В тылу врага", которую я, кстати, к настоящему моменту успел пройти, хорошая вещь... Да еще нахаляву... Сказка.

Я сразу догадался за что мне такая честь, я вообще догадливый парень (когда не сплю), и надпись на конверте тут совершенно не при чем. Это же мне за мою полугодовую подписку, понял я, которую я оформлял последний раз еще в прошлой жизни! Я уж думал, забыли старика, ан нет... Никто не забыт, ничто... Как там дальше? Не помню, склероз.

В общем вы, ребята, молодцы. Я даже, наверное, снова подпишусь. Если главврач позволит. Только вы не думайте, что с того времени я на вас осерчал и в своем сердце предал анафеме ваш журнал, нет, я просто стал его покупать по пути, у всяких тетенек, что под землей прячутся. А теперь опять подпишусь... Скорее всего. Единственный минус, что меня ждет - все конкурсы мимо пройдут, потому что в продаже он появляется раньше, чем в почтовом ящике. Обидно, конечно, но буду успокаивать себя мыслью, что я никогда в них и не участвовал.



Между прочим, я покупаю журнал только с DVD (как только пошла комплектация, с первого номера). Потому что я жадный. Хочу побольше всего, за те же деньги. Вот такой я человек. Хе-хе, помню время, когда журнал выходил в двух форматах: с (страшно подумать) одним CD, и (еще страшнее) без оного. (воспоминания о том, когда журнал выходил без дисков и даже без постеров вообще стерлись из моей памяти, чтобы не травмировать психику)

Еще раз благодарю за внимание с вашей стороны к своей персоне. Было очень приятно. (особенно лопать пупырышки на упаковке)

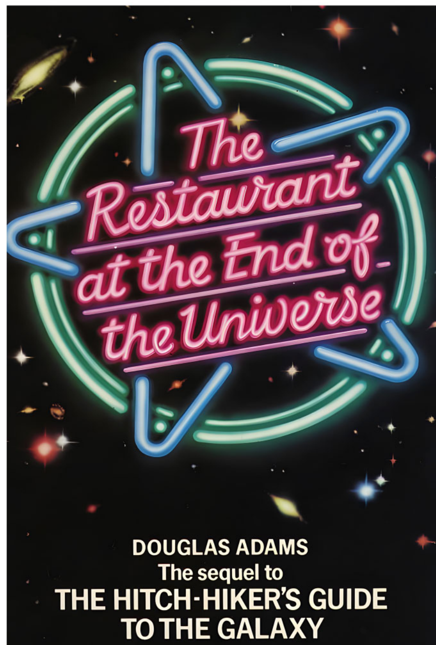
С уважением, Павел aka ЛНЗУ

Я чрезвычайно рада, что подарочные диски наконец-то обрели свое место на ваших полках и в ваших ящиках. Честно говоря, меня уже начали угнетать некоторые письма гневных читателей, которые почему-то решили, что мы намерены их "кинуть".

Речь же в этом обсуждении пойдет о конкурсах. Их немало проходит на страницах журнала, но как-то исторически сложилось, что мы ни разу по настоящему не проводили опрос среди вас, какие же конкурсы вы хотели бы видеть и в чем интересно принять участие. Предлагаю основательно подумать на эту тему и изложить результаты в письмах.

Хватит ныть!

Сколько можно строить из себя эстетов? Сколько можно говорить о том, что игроделанье умерло, игры стали попсовыми, а у разработчиков ориентир только на обертку, да на кошелек потребителей?



то, что с каждым разом улучшается графика, не говорит о попсовости. И не надо предлагать однодискетный Hitchiker's Guide to the Galaxy- ведь как известно принимают по одежке (проза жизни, хоть она и не всегда показывает себя с лучшей стороны), а за убогой графикой не всегда хватит терпения увидеть суть, какой глубокой она б не была.

В индустрии идет рост, который не всегда проходит гладко. И не удивительно, что у разработчиков уходит больше времени на увеличение числа полигонов, а содержание часто остается сырым. Разработчики вызвали эту лавину прогресса, которая стремительно несется все дальше- увеличивая мегагерцы и мегабайты, вводя вертексные и пиксельные шейдеры и т.п., а виновники не всегда поспевают за ним.

Но и сейчас под красивыми обертками встречается отличнейшее содержание. Silent Hill, Prince of Persia, Syberia, Max Payne, да мало ли еще названий можно вспомнить?..

И вообще, существует такое явление как пресыщенность. Может те, кто считает игроделание мертвым, просто напросто в свое время "переели" и сейчас ужу просто идет отторжение, а соответственно "и солнце уже не так светит, и плюшки черствые"?

И проблема кроется не снаружи, а внутри- стоит лишь поглубже копнуть, перестав прикрываться маской эстетов, а общество считать кучей безмозглых имбецилов.

З.Ы. И если игра консольная - не стоит "читать попсова". На том же PC, что only унд forever выходил (даже в те времена, которые чуть ли не со слезами вспоминал Юрий) и будет выходить отстой. И в лагере идеологических противников выходил отличнейшие игры- стоит лишь открыть глаза и повнимательнее присмотреться, а не махать пренебрежительно ручкой и говорить "Фи"...

З.З.Ы. А винить еще и журналистов- это верх кретинизма. Может быть они не "переели" и вполне способны увидеть что-то интересное в нынешних играх, а не причитать в старческом маразме "А вот в наше время..."?

Всему составу Навигатора хочется сказать: "Молодцы!" Молодцы, что не сравниваете критично со старыми творениями, молодцы, что не судите об игре по принадлежности к консолям (не читай попсова), молодцы, что идете в ногу со временем (и при этом не забываете прошлого).

Андрей aka Viruxx

Этим письмом, мы, пожалуй, закроем тему, пока она не переросла в мордобой. Единственное, что хочу добавить от себя: небольшой комментарий по поводу консольных игр. Как ни печально это признавать, ругая консоли и игры, которые отказались от PC в угоду приставкам, нами движет ни что иное, как зависть и обида. Ведь действительно неприятно, когда давно ожидаемый проект вдруг заявляет о своем намерении уйти с рынка компьютерных игр. И тут единственное, что остается – или купить приставку или небрежно сказать "подумаешь, не очень-то и хотелось".

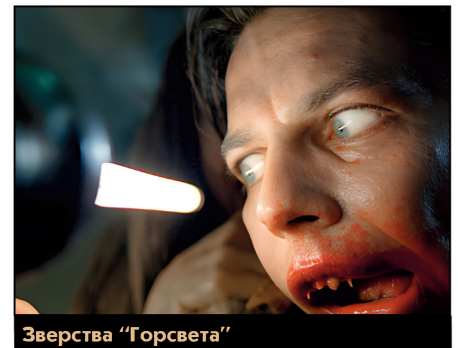
Отдельно хочу поблагодарить за теплые слова в наш адрес. Не стану скрывать, они доставили нам немало радости.

Мы продолжаем обсуждать тему "Профессия и игра". Теперь я предлагаю немного раздвинуть границы обсуждения. Как правильно заметил Тихий, есть довольно много профессий, в которые при всем желании не поиграешь на компьютере. Однако общая тенденция-то остается! И ихтиолог может вполне приветствовать игры, показывающие красоту моря или позволяющие почувствовать себя великим селекционером. В общем, я по-прежнему жду ваших рассуждений, наблюдений и примеров из собственной жизни.

Жил был на свете Антон Городецкий...

Доброго времени суток, дорогая редакция НИМ'а! Я давно хотел написать вам письмо, но только сейчас нашелся повод. С недавнего времени на вашем DVD появился обзор выходящих фильмов. Это хорошо, но почему все фильмы американские? Где российские новинки? Ведь хорошие фильмы снимают не только американцы. Взять хотя бы "Ночной дозор", вы о нем даже не упомянули. Надеюсь вы примите меры.

Серокко


Зверства "Горсвета"

Будем выкладывать, как только появится больше хороших фильмов, а то кроме "72 метров" да "Ночного дозора" и вспомнить нечего. Что касается "Ночного дозора", то только ленивый не написал о нем. Очень не хотелось добавлять свой голос к хору людей и изданий, обсуждающих этот фильм. Не хотелось, а придется: по мотивам произведений Лукьяненко для PC уже разрабатываются три игры (одна из них - онлайновая), также проскальзывала информация о разработке игр для мобильных телефонов. К сожалению, больше пока ничего не известно. Как только станет - мы вам расскажем.

На этом первый осенний почтовый выпуск подошел к концу. Прощаться долго не буду – слишком уж быстро в последнее время летит время. Не успеешь попрощаться, как снова приходит пора здороваться.

Над быстротечным временем вздыхала, к авторской пунктуации и орфографии и пальцем не прикоснулась

Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Содержание CD & DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

DVD Arena Wars Singleplayer Demo

Довольно необычная RTS. Судите сами: ресурсы добывать не надо, деньги за убитых юнитов возвращаются в полном размере бывшему владельцу, да и режимы игры capture the flag и double domination свойственны скорее шутерам. Несмотря на слово singleplayer в названии, имеется мультиплеер по локалке.



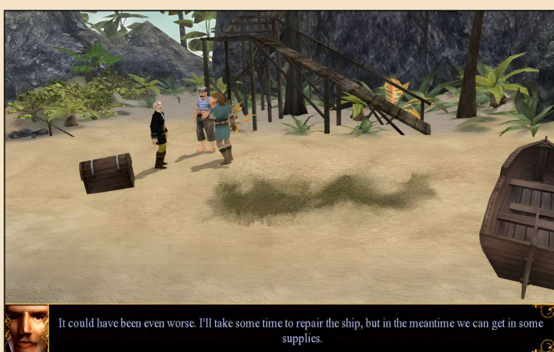
DVD Gates of Troy

Демо-версия самостоятельного адд-она к стратегии Spartan включает в себя три туториала и две миссии. Из-за ограничений демы (30 ходов или 5 битв) сначала лучше поиграть в миссию The Hot Gates, воссоздающую реальные события.



DVD Gooka: the Mystery of Janatris

Gooka: the Mystery of Janatris сочетает в себе RPG'шные походовые битвы и прокачку героя с классическими адвентюрными пазлами. Предоставлен довольно хороший кусок геймплея, позволяющий оценить все аспекты игры.







ДЕМО-ВЕРСИИ

- Arena Wars Singleplayer Demo
- Armies of Exigo
- Colin McRae Rally 2005
- Gates of Troy
- Gooka: the Mystery of Janatris
- Hot Rod: Garage to Glory
- Myst IV Revelation
- Nexus: The Jupiter Incident
- Port Royale 2
- Rome: Total War
- Shade: Wrath of the Angels
- Worms Forts: Under Siege
- Zoo Empire

FREEWARE И SHAREWARE ИГРЫ

- Ant Arena
- Battleships: General Quarters
- Backlash
- Battle Pong
- Blob Lander
- Blob Wars
- Bomber BOB
- CloudPhobia
- CodeRED - Alien Arena beta
- Drift Battle
- Duck Hunt
- El Emigrante
- Etherena
- Fish Hunter 2
- Free Mars
- Freelancer Minigame
- Gorilla
- Gyroball
- Juggler
- Nemo's Revenge: The Quest for the Lost Pearl
- Railroad Tycoon 3 Minigame
- Sea Monster
- и др.

ДОПОЛНЕНИЯ

- Асы в небе
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Carmageddon: TDR 2000
- Combat Mission: Afrika Korps
- Combat Mission: Barbarossa to Berlin
- Command & Conquer: Generals
- Delta Force: Black Hawk Down
- Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre
- F1 Challenge '99-'02
- Far Cry
- Freelancer
- Grand Theft Auto: Vice City
- Half-Life
- Half-Life: Counter-Strike
- Mafia
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight
- Microsoft Train Simulator
- NASCAR Racing 2003 Season
- Operation Flashpoint: Resistance
- Racer Free Car Simulator
- Singles: Flirt up your Life
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Star Wars: Knight of the Old Republic
- Unreal Tournament 2004
- Vietcong

ОБОИ

- Chaos League
- City of Heroes
- Colin McRae Rally 2005
- Dark Age of Camelot: Catacombs
- Diabolique: License to Sin
- Dungeon Siege 2
- Final Fantasy VII
- Final Destination: The Secret of Larson's Folly
- Full Spectrum Warrior
- Ghosthunter
- Gorky: Aurora Watching
- Guild Wars
- Railroad Tycoon 3
- rFactor
- Risk Your Life (R.Y.L.)
- Shade: Wrath of Angels
- Sid Meier's Pirates!
- Summer Games 2004 (Летние игры. Афины 2004)
- The Fall: Last Days of Gaia
- Twilight War: After the Fall
- Звездные волки (Star Wolves)
- Казаки II: Наполеоновские войны



СИМВОЛИКА

DVD & CD - материалы, которые присутствуют на CD и на DVD.

DVD CD - полностью на DVD, но кое-что уместилось и на CD.

DVD - только на DVD.

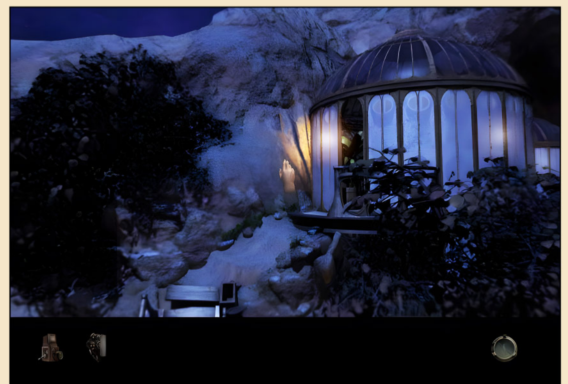
DVD Hot Rod: Garage to Glory



Пробная версия Hot Rod: Garage to Glory аналогична полной версии, но имеет одночасовое ограничение по времени. Игра посвящена Drag Racing'у - парным заездам по прямой на дистанцию 402 метра (1/4 мили). В случае победы игрок получает денежный приз, который можно потратить на покупку нового (или б/у) авто и на ремонт/апгрейд.

DVD Myst IV Revelation

В этой демо-версии продолжения популярной квестовой серии вы побываете в комнате Атруса, увидите короткий flashback и найдете характерный для серии пазл.



DVD & CD Nexus: The Jupiter Incident

Космическая стратегия из разряда Homeworld'оподобных. В демо-версии представлена всего одна игровая миссия, из которой убраны такие фичи, как покупка/продажа девайсов и кораблей, звездная карта, бри-



Онлайновые игры

- Furcadia
- Rubies of Eventide

Видео

- Armies Of Exigo Intro
- Conflict: Vietnam Trailer
- Conquest 2: The Vyrium Uprising
- Cross Racing Championship
- Dungeon Lords
- Evil Genius: Perkins video
- Half-Life 2 2004 Trailer
- Pirates of the Burning Sea
- Risk Your Life (R.Y.L.)
- Sims 2, The
- Starship Troopers (2004)
- SuperPower 2
- Tony Hawk Underground 2
- World of Warcraft

Бесплатные программы и утилиты

- BlindWrite Profiler v.3.1.0.0
- BlindWrite v.5.2.3
- Cool Shutdown v.1.0
- CDCheck v.3.1.0.15b
- Fresh UI v.7.17
- Gmail Notifier v.1.0.21.0
- Microsoft .NET Framework v.1.1 Redistributable
- PC-Safe Professional v.2.5
- Power Supply Calculator v.1.96
- Priority Settings Guardian XP v.1.5.0.7
- SpeedFan v.4.15
- The GodFather v.0.62
- TimeSentry v.1.0.0
- WinGuard Pro 2004 v.5.7.1.2

Драйвера

- ATi Radeon Catalyst 4.8 (Full) Windows 2000/XP
- ForceWare 61.77 Windows 2000/XP
- ForceWare 65.62 Windows 2000/XP

Патчи

- Battlefield Vietnam Patch v.1.1.14
- Castle Strike 1.21 rus
- Joint Operations: Typhoon Rising v.1.2.0.10
- Lethal Dreams (Смертельные Грезы)
- Singles v.1.5 rus

Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.07
- BSplayer version 1.0 final release
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.61
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.12
- IrfanView v.3.91
- K-Lite Codec Pack v.2.27 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.1
- Real Alternative v.1.23
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.04
- Windows Media Player v.9.00.00.2980

Скринсейверы

- Colin McRae Rally 2005
- Future Tactics: the Uprising
- Ghosthunter
- Warhammer 40,000: Dawn of War

Прохождения

- Власть закона
- Революционный квест

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.142.
- Kaspersky Anti-Hacker v. 1.5.119 Rus

Z-Zone

- Olympics
- Фанатские видеоролики
- Black Hawk Down Night Disco Party
- Lineage II
- Payne 2 the Max
- Трейлеры фильмов
- Batman Begins
- Blade: Trinity
- Final Fantasy VII: Advent Children
- The Phantom Of The Opera

финги, функции Save/Load и дневник главного героя. Кстати, даже одна эта миссия предлагает несколько вариантов прохождения.

DVD Port Royale 2

Вашему вниманию предлагается продолжение морской стратегии от Ascaron Entertainment. В дему включены четыре обучающих сценария, в том числе один, помогающий освоить боевую систему игры.



DVD&CD Rome: Total War

Вторая игра об античных войнах на этом диске, на этот раз - варгейм. В деме есть туториал, в котором вам расскажут об особенностях различных родов войск и научат ими управлять. Проверить полученные навыки можно в миссии Battle of the River Trebia: управляя войском Ганнибала, нужно уничтожить многочисленную римскую пехоту.



DVD Shade: Wrath of the Angels

Shade - это action/slasher с элементами horror. В демо-версии представлены туториал и первый уровень и игры. Судя по этому уровню, основу игры составляют драки на мечах, хотя туториал в основном посвящен обучению акробатике. Авторы явно много играли в Splinter Cell: есть и ползание по карнизам на руках, и скатывание по тросам, и даже немного стрельбы из пистолета с характерным видом "рядом с головой". Противостоят игроку на демо-уровне, в основном, зомби и какие-то невнятные средневековые воины - обычные стражники, лучники и рыцари. Оружие погибших врагов можно подбирать, но можно продолжать пользоваться табельным волшебным мечом, который для пущей мощности можно заряжать. Кроме того, с помощью этого же меча можно подлечиваться в специально отведенных местах. В ридми можно поподробнее прочитать об игровом управлении и доступных персонажу комбах.



DVD&CD Worms Forts: Under Siege



Червяки нам всем нужны, червяки нам всем важны. Очередная серия Worms посвящена такому важному событию, как захват вражеских крепостей. В демо-версии предлагается один уровень, где засевшим в крепости червякам игрока противостоит другой "червивый" форт.

DVD Zoo Empire



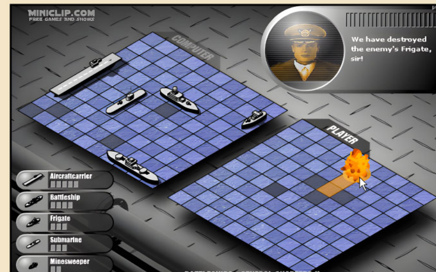
Экономическая стратегия, посвященная управлению зоопарком, включает в себя несколько обучающих сценариев. В отличие от других демо-версий, здесь туториал необязателен (его можно отключить) и занимает лишь часть каждого сценария. Дальше можно закончить сценарий, выполнив все поставленные задачи, или просто поиграть в свое удовольствие.

FREEWARE И SHAREWARE ИГРЫ

DVD&CD Ant Arena

Занимательнейшая битва муравьев. Побеждает тот, кто атакует сзади или сбоку. Встречная стыковка вашего муравья с враждебным приводит к смерти первого. Количество враждебных муравьев возрастает по мере прохождения уровней - от одного до пяти. После расправы над всеми муравьями предлагают выбрать "тату" на заднюю часть муравья и сравнить свои результаты с другими в случае, если имеется доступ в интернет.

DVD&CD Battleships: General Quarters



Флэш-вариация классического "Морского боя" для проведения локальных баталий один на один с компьютерным оппонентом.

DVD&CD Backlash

Гонка на болидах с несколькими режимами игры и простеньким управлением. Предусмотрены бонусы и возможность усовершенствования авто. Выглядит она немного недоделанной. Причем к разряду совсем "сырого" можно смело отнести физическую модель игры.

DVD&CD Battle Pong

Пинг-понг со всевозможными бонусами и оригинальной задумкой: у каждого игрока есть индикатор "жизни" (полоска), которая уменьшается, если планшетка не отбивает мячик. Но в то же время шарик остается в игре - "пружинит" от стенки. Проигрывает тот, у кого быстрей закончится жизнь. Играть можно, как с компьютером, так и с человеком.

DVD&CD Blob Lander

Профессионально выполненная аркада, требующая от игрока постоянного внимания, развитого "чувства меры", реакции и логики. За счет крайне простого управления (стрелки) и отличного геймплея игра должна понравится всем.

DVD&CD Blob Wars

На радость стратегам и любителям головоломок - логическая игра с масштабной целью захвата мира, роль которого исполняет небольшое поле. Победитель определяется в самом конце процесса размножения - по количеству захваченных секторов (клеток). В качестве оружия выступает незамысловатый способ клонирования и обращения оппонентов в свои нестройные ряды. Играть можно вдвоем или с компьютером. На выбор игрока представлено несколько режимов игры и столько же вариаций полей.

DVD&CD Bomber BOB

В ваших руках лучший истребитель с крейсера-авианосца, снабженный крупнокалиберной пушкой и генераторами свинца и топлива. Новейшая модель с бесконечными возможностями полета в прямом смысле этого слова. Летайте и отстреливайте врагов, пока не собьют. Да и как они собьют, если сами сносятся с одного попадания? Но их много, а вы - один. И если они пролетят мимо, то скинут бомбы на родной авианосец, который, к сожалению, тоже один...

DVD&CD CloudPhobia



Очень красивый скроллер с анимешным роботом в главной роли. Игра имеет пару особенностей. Первая - ограничение по времени в три минуты (его можно отключить), за ко-

торые нужно набрать максимальное количество очков. Вторая особенность заключается в том, что помимо робота, которым вы управляете, приходится защищать еще и mothership (центральный лайфбар - его тоже можно заморозить через опции). Каждый враг, улетевший за левую границу экрана, наносит повреждения mothership'у, и, если его уничтожат, вы проиграете. К сожалению, имеется всего один уровень.

DVD CodeRED - Alien Arena beta

Фриварный шутер, сочетающий сюжет CodeRED и геймплей Q3A.

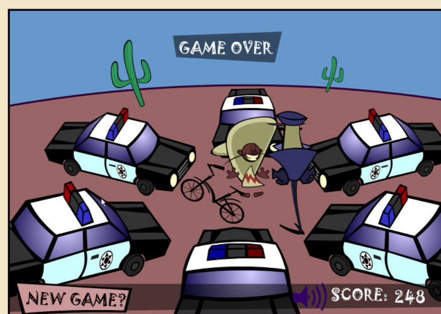
DVD&CD Drift Battle

Надоели кольцевые гонки? Хочется прокатиться по длинным трасам? Тогда эта флэш-игра - как раз то, что надо.

DVD&CD Duck Hunt

Римейк популярной нинтендовской игры 1984 года. Игроку предлагается поохотиться на уток вместе с верным псом... Или на псов...

DVD&CD El Emigrante



Нелегальные эмигранты - самые настырные и отважные представители мира "мигрирующих переселенцев". Они готовы эмигрировать при любой возможности и на любом виде транспорта, и даже без него - вплавь или пешком. Но если в руки эмигранта попадает обыкновенный велосипед, то эмигрантскому счастью не будет конца! И только десяток полицейских машин рано или поздно смогут остановить его...

DVD&CD Etherena

Навороченный файтинг с кучей эффектов, комбинационных атак и возможностью играть вдвоем.

DVD&CD Fish Hunter 2

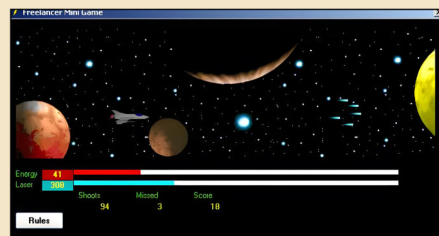


Ощутите всю прелесть первобытной рыбалки во времена, когда рыбки выпрыгивали из водоема каждые 5-10 секунд, а вместо удочек, спиннингов и сетей достаточно было использовать палку с заостренным концом.

DVD&CD Free Mars

Освобождение густозаселенного враждебными существами Марса одним пехотинцем - это не просто фантастика, это пример проявления терпимости, упорства и мастерства в виртуальной реальности. Кто желает попробовать - дерзайте! Одну лапку на пробел, вторую на стрелки, ушки прижали, глазки пошире, смайлик позлораднее сострапали, и вперед, в бой!

DVD&CD Freelancer Minigame



Маленькая фриварная аркадка, навеянная автору Freelancer'ом. Летаем, уничтожаем астероиды.

DVD&CD Gorilla

Пошаговый тактический симулятор войны горилл с применением современных образцов бананометателей. В распоряжение игроков варьируемые значения мощности "выстрела", направления (угол) и индикатор ветра, отображающий его силу и направление. Предусмотрена возможность игры вдвоем.

DVD&CD Gyroball

Цель игры - провести шарик по лабиринту, не позволив ему вылететь за его пределы. Игра примечательна "чистым" дизайном уровней и хорошей физической моделью. Менять уровни можно с помощью клавиш Ctrl + стрелки (вправо, влево).

DVD&CD Juggler

Жонглирование тремя мячиками с помощью арканоидной планшетки - занятие довольно сложное. От игрока потребуется не только максимальная концентрация и отличная реакция, но и устойчивая нервная система.

DVD&CD Nemo's Revenge: The Quest for the Lost Pearl

Приключенческая игра для поклонников двумерных бродилок с простым управлением и "легким" сюжетом. Предыстория такова: гигантский осьминог напал на корабль Немо, потопил его, и теперь должен заплатить за содеянное.

DVD&CD Railroad Tycoon 3 Minigame

Логическая игра, в которой нужно быстро соединить железной дорогой туннель и станцию, чтобы поезд не сошел с рельсов.



DVD&CD Sea Monster

Простенькая аркада для желающих потренироваться в быстром и точном наведении курсора на цели, которыми выступают утопающие. Чем больше спасательных кругов достигнет своих целей, тем меньше еды достанется проголодавшимся акулам.

DVD&CD SIMGirls



Обновленная флэш-версия популярного симулятора знакомств.

DVD&CD Soccer

Отменно выполненная аркада на футбольную тему с повышенным уровнем играбельности за счет применения индивидуальной схемы управления игроками. В основу данной схемы было взято отсутствие интеллекта у неактивных (пассивных) игроков. Другими словами, когда вы переключаетесь на какого-либо игрока, то предыдущий футболист, которым вы управляли до этого, просто возвращается на начальную позицию. По таким же правилам играет и компьютерный оппонент.

DVD&CD TANKS

Хорошая игра для способных расчетливо мыслить, анализировать и делать правильные выводы (поправки в данном случае). В отличие от подобных игр ("Пушки", "Башни", "Горилла"), в "Танках" есть возможность не только указывать угол, под которым полетит снаряд, и выбирать мощность выстрела, но и передвигаться по карте, использовать при стрельбе различные снаряды, приобретать всевозможные бонусы на заработанные деньги и многое другое. Все эти мелочи в совокупности с возможностью играть вдвоем делают игру уникальной и интересной.

DVD&CD Tiger Moth

Представьте только: мотылек-переросток, крушащий лампочки своим телом. Трудно представить? Тогда играйте.



ONLINE

DVD Furcadia

Бесплатная онлайновая игра, предоставляющая широкие возможности для общения персонажей мужского, женского и... неопре-

деленного пола. Предлагаемый редактор позволяет создавать собственные локации. Дополнительные полезные фишки можно приобрести за немалые деньги на сайте разработчиков. Подробности см. в ревью в этом номере.



DVD Rubies of Eventide

Шароварная трехмерная MMORPG от компании Cyberwarrior, которая не требует какой-либо обязательной проплаты за удовольствие. Движок – Jupiter Engine. Семь рас, свыше 100 профессий, больше 50 скиллов, восемь магических школ, использующих 175 спеллов, продвинутый крафтинг (можно сделать порядка 5000 предметов), уникальная пошаговая система боя, PvP.



ДОПОЛНЕНИЯ

DVD&CD Асы в небе

Пятнадцать новых схем раскраски для самолетов.

DVD Battlefield 1942



Создатели мода Silent Heroes разродились новой версией своего творения, носящей порядковый номер 0.35. Конверсия, посвященная гипотетическому конфликту между Швецией и Норвегией, серьезно выросла в размерах. Оно и не мудрено: большинство моделей переработано, кроме того, добавлено много нового контента. Помимо Silent Heroes 0.35, любители Battlefield 1942 найдут увесистый (150 мегабайт) патч к Battlefield 1918.

DVD CD Battlefield Vietnam



Начиная с этого диска, Battlefield Vietnam окучивается по полной программе. Гвоздем программы выступает WW2 Mod, представляющий собой переделку тихоокеанских карт из Battlefield 1942 под "вьетнамские" стандарты. Экспортирование происходило вместе со всеми юнитами, включая технику. Также в подборку вошло четыре мода поменьше, плюс десяток карт.

DVD CD Carmageddon: TDR 2000

Помимо дежурного патча, в подборку вошли пять машин: Audi A4, BMW X5, Snake, Sturmpanzerwagon и TS-50. Удачной охоты на пешеходов!

DVD&CD Combat Mission: Afrika Korps

Вполне традиционный набор, состоящий из десяти миссий, а также пятнадцати вариантов переработки внешности юнитов.

DVD&CD Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Набор дополнений к Barbarossa to Berlin полностью повторяет подборку к Afrika Corps: десять миссий, пятнадцать скинов.

DVD&CD Command & Conquer: Generals

На этот раз модификаций нет, зато есть в наличии пять карт: Base Race, Canyon in between, East vs Best, Swiss Mountainside и Tour of Egypt. Все карты сделаны под C&C Generals: Zero Hour.

DVD&CD Delta Force: Black Hawk Down

Двадцать карт, как для одиночной игры, так и для сетевых баталий.

DVD&CD Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre



К картам для Delta Force: Black Hawk Down прибавились локации для адд-она - Team Sabre. В этот раз карт набралось с десяток.

DVD F1 Challenge '99-'02

Второе пришествие модификации MCO Mod, созданной фанатами ныне мертвой Motor City Online. На этот раз авторы перетекстурили большую часть машин, благодаря чему они стали выглядеть намного лучше. Не исключено, что к следующему релизу создатели MCO Mod переделают и модели, которые выглядят угловатыми.

DVD CD Far Cry



Десяток карт, десяток скинов. Также в подборку вошли три мода, один из которых превращает лодку "Зодиак" в этакий драгстер, по которому и не скажешь - то ли он плывет слишком быстро, то ли летит слишком медленно.

DVD CD Freelancer

Традиционная подборка по Freelancer открывается набором из семи модов. Также в данном разделе можно найти несколько новых кораблей, утилиты и конверсии.

DVD&CD Grand Theft Auto: Vice City



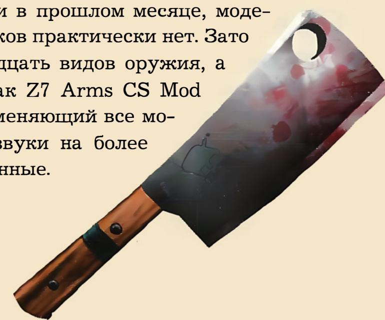
И снова автопарк состоит из двух с половиной десятков машин. Гвоздем нынешнего автосалона стала "ГАЗель" - маршрутка, радость для наиболее отмороженных таксистов. Открыв раздел оружия, многие с ужасом узнают, что GBA можно убить, а полицейские способны ударить ближнего своего сковородкой.

DVD CD Half-Life

Создателей модификаций для Half-Life нисколько не смущает, что вторая часть игры на подходе. Они продолжают заниматься своим нелегким трудом: в этот раз предлагаются модификации Gman Island, War in Europe и Dragon Mod Z.

DVD CD Half-Life: Counter-Strike

Как и в прошлом месяце, моделей игроков практически нет. Зато есть двадцать видов оружия, а также пак Z7 Arms CS Mod Pack, заменяющий все модели и звуки на более качественные.



DVD CD Mafia



Два с половиной десятка машин. Без наших автомобилей не обошлось и в этот раз, особенно радуют черный "запор" и медицинская "буханка".

DVD CD Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Карт не завезли, зато есть куча интересных модов. Любителям экзотики заготовлена Макс-вампир, ну а для брутальных товарищей предлагается конверсия, заменяющая бывшего полицейского на бритоголового громилу.

DVD CD Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight



Нынешняя подборка по Microsoft Flight Simulator 2004 отличается многообразием: в этот раз есть и огромные лайнеры, и сверхзвуковые истребители, и примитивные легкомоторники. Есть и советские самолеты, например, стратегический бомбардировщик Ту-95, на котором так весело летать над Пентагоном.

DVD Microsoft Train Simulator

В нагрузку к локомотивам теперь придаются вагоны. Как и локомотивов, их набралось пять штук.

DVD CD NASCAR Racing 2003 Season

Парадоксально, но после закрытия Papyrus новые модификации к NASCAR Racing 2003 Season стали появляться как минимум раз в месяц. В этот раз предлагается мод Hooters Pro Cup, а также одиннадцать трасс.

DVD & CD Operation Flashpoint: Resistance

Подборка по Operation Flashpoint получилась ну очень большой: более тридцати видов техники, оружия, солдат и местности.



DVD CD Racer Free Car Simulator



Открывает подборку по Racer последняя версия игры. Также любители этого, безусловно, интересного автосимулятора найдут с десяток автомобилей и пару новых трасс.

DVD Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Очередная премьера раздела дополнений. В этот раз присутствует сама игра, а также боты. Это только начало...

DVD CD Singles: Flirt Up Your Life

Больше разврату, хорошего и разного! Любителям прекрасного предлагается пять вариантов одежды для героинь игры. Интересно, что новые комплекты одежки не подходят к Пацифике, местной лесбиянке.

DVD CD Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Открывается подборка одиннадцатью картами. К ним прилагаются две модели, четыре мода и одна новая машина.

DVD & CD Star Wars: Knight of the Old Republic

Модостроителей, занимающихся KotOR, что называется, прорвало: в этот раз – четырнадцать модов.

DVD CD The Elder Scrolls III: Morrowind



Количество дополнений для Morrowind снова выросло – теперь их двадцать пять. Безусловно, лучшим плагином стал тетрис. Именно так: для Morrowind сделали полностью функционирующий тетрис.

DVD Unreal Tournament 2004



Две модификации: Shattered Oasis, а также UT2004 Tro-opers: Dawn of Destiny beta 3. Оба мода в свое время были выпущены для UT 2003, ну а теперь перебрались на новую версию игры.

DVD & CD Vietcong

Девять карт для любителей сетевых боев.

DVD & CD Warcraft III: Reign of Chaos



Наиболее интересным дополнением для Warcraft III в этот раз сдала кампания Return of the Dragon. Также в подборку вошли полтора десятков моделей и несколько модов.

DVD Видео

Armies Of Exigo Intro
Conflict: Vietnam Trailer
Conquest 2: The Vyrium Uprising
Cross Racing Championship
Dungeon Lords
Evil Genius: Perkins video
Half-Life 2 2004 Trailer
Pirates of the Burning Sea
Risk Your Life (R.Y.L.)
Sims 2, The
Starship Troopers (2004)
SuperPower 2
Tony Hawk Underground 2
World of Warcraft

DVD CD Драйверы

ATi Radeon Catalyst 4.8 (Full) Windows 2000/XP
ForceWare 61.77 Windows 2000/XP
ForceWare 65.62 Windows 2000/XP

Патчи

DVD Battlefield Vietnam Patch v.1.1.14

DVD & CD Castle Strike 1.21 rus

DVD Joint Operations: Typhoon Rising v.1.2.0.10

DVD & CD Lethal Dreams (Смертельные Грезы)

DVD & CD Singles v.1.5 rus

DVD & CD Обои

Chaos League
City of Heroes

Colin McRae Rally 2005
Dark Age of Camelot: Catacombs
Diabolique: License to Sin
Dungeon Siege 2
Final Fantasy VII
Final Destination: The Secret of Larson's Folly
Full Spectrum Warrior
Ghosthunter
Gorky: Aurora Watching
Guild Wars
Railroad Tycoon 3
rFactor
Risk Your Life (R.Y.L.)
Shade: Wrath of Angels
Sid Meier's Pirates!
Summer Games 2004 (Летние игры. Афины 2004)
The Fall: Last Days of Gaia
Twilight War: After the Fall
Звездные волки (Star Wolves)
Казаки II:Наполеоновские войны

DVD&CD Скринсейверы

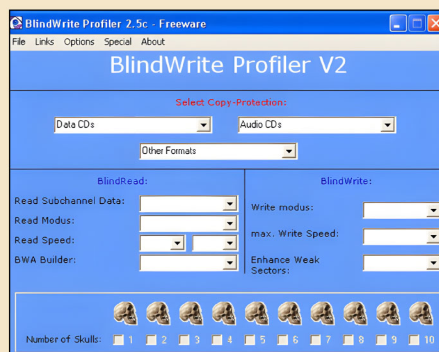
Colin McRae Rally 2005
Future Tactics: the Uprising
Ghosthunter
Warhammer 40,000: Dawn of War

DVD&CD Прохождения

Власть закона
Революционный квест

DVD&CD Программы (freeware и shareware)

BlindWrite Profiler v.3.1.0.0



Программа для определения параметров копирования защищенных дисков. В отличие от BlindWrite (программы для копирования защищенных дисков), распространяется совершенно бесплатно.

BlindWrite v.5.2.3

Программа для копирования защищенных дисков (CD и DVD). Для определения параметров копирования используйте утилиту BlindWrite Profiler v.3.1.0.0.

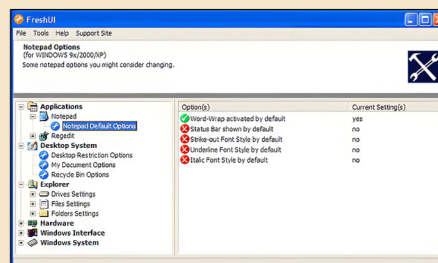
Cool Shutdown v.1.0

Маленькая утилита, позволяющая выключать компьютер в заданное время. Может работать в двух режимах: "Выключение ПК после истечения указанного промежутка времени" и "Отключение в заданное время".

CDCheck v.3.1.0.15b

Программа позволяет предотвратить потерю данных на компакт-дисках или любых других носителях информации. В случае обнаружения плохочитаемых секторов, пользователь может попробовать восстановить данные с помощью специальных алгоритмов, основанных на принципе "избыточного кода", который применяется при записи информации на любой компакт-диск.

Fresh UI v.7.17



Обновленная версия утилиты для тонкой настройки любой операционной системы семейства Windows. Сотни скрытых функций и параметров настроек удобно представлены и грамотно разбиты на разделы.

Gmail Notifier v.1.0.21.0

Проверять почту с помощью Gmail Notifier просто и удобно. Утилита размещается в систрее (на панельке рядом с часиками) и отображает поступление новых писем. При этом утилита может отображать тему письма, отправителя и кусочек его содержания.

Microsoft .NET Framework v.1.1 Redistributable

Компонент Windows для запуска приложений следующего поколения и XML веб-сервисов.

PC-Safe Professional v.2.5

Обладатели PC-Safe никогда не забудут свои пароли, логины и сетевые адреса. Программа попросит ввести и запомнить всего лишь один пароль для предотвращения несанкционированного доступа к вашим данным. При шифровании данных используется достаточно надежная система шифрования со 160-битным ключом.

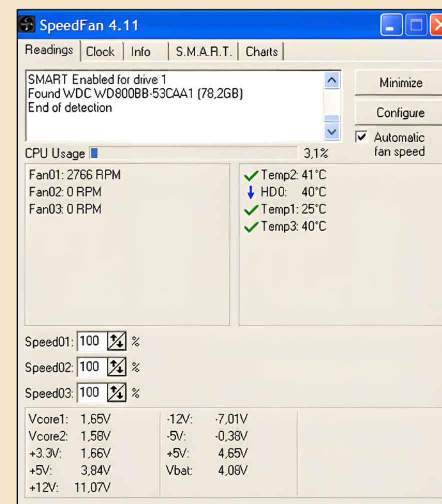
Power Supply Calculator v.1.96

Power Supply Calculator позволяет приблизительно оценить мощность блока питания и потребностей системы. При этом стоит учитывать, что любая тестовая программа может делать ошибки, а уж при работе с таким устройством, как БП - и подавно: разные версии этой программы дают погрешность показаний до 20%. Подробно об этой программе вы можете узнать из статьи в этом номере.

Priority Settings Guardian XP v.1.5.0.7

Программа для фиксирования каких-либо значений и параметров ОС и устройств ПК. Например, с помощью нее пользователь сможет навсегда зафиксировать адрес "homepage" в веб-обозревателе или принудительно зафиксировать выбранную частоту обновления экрана, дабы никакое приложение (игра) не смогла ее изменить. Кроме этого, пользователь также сможет варьировать распределение ресурсов системы между запущенными приложениями, выставляя повышенный приоритет тем программам, которые в этом больше нуждаются.

SpeedFan v.4.15



Небольшая утилита для постоянного мониторинга скорости вращения кулеров (вентиляторов), напряжения и температуры на различных устройствах ПК. Программа умеет взаимодействовать с S.M.A.R.T. (сокр. от Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology - технология, предназначенная для повышения надежности работы жестких дисков и базирующаяся на предсказании сбоев в их работе) и показывать температуру на практически всех современных жестких дисках. Среди уникальных функций SpeedFan v.4.15 стоит отметить возможность снижения скорости вращения любого из доступных кулеров (зависит от сенсоров на материнских платах и устройствах).

The GodFather v.0.62

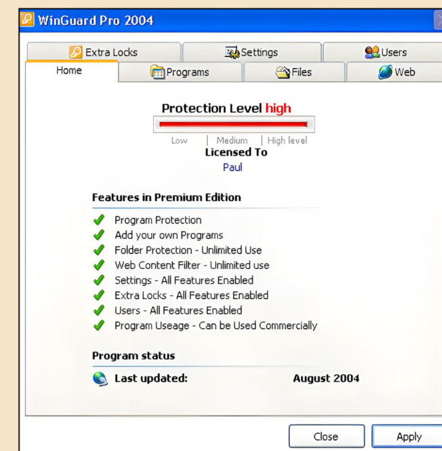
Утилита для автоматической обработки музыкальных файлов, позволяющая менять тэги, переименовывать файлы и директории, менять битрейт и т.д. - все это на автомате - достаточно указать папочку с файлами.

TimeSentry v.1.0.0

Три в одном. Планировщик, будильник и календарь с множеством встроенных функций. Бесплатный, надежный, простой и очень удобный.

WinGuard Pro 2004 v.5.7.1.2

WinGuard Pro Free позволяет "запирать на замок" любую директорию или приложение, рабочий стол, доступ в интернет, меню перезагрузки и выключения ПК и т.д., предотвращая тем самым несанкционированный доступ к данным компьютера во время вашего отсутствия. Имеет множество гибко настраиваемых параметров.





Сервис-пак

ArtMoney SE v.7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому процесс идет поэтапно: сначала - поиск значений, потом - отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные.

BSplayer version 1.0 final release

Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для 12 платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo). Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы. Авторы регулярно выкладывают обновления.

DOSBox v.0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю эйтишку, с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

Dragon UnPACKer v.5.0.0.134

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр.

FreeZip! v.2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

Fresh Download v.7.12

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

IrfanView v.3.92

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

K-Life Codec Pack v.2.27 FULL

Обновленная коллекция кодеков и утилит, необходимых для корректного воспроизведения практически всех мультимедийных форматов.

LX-Cheat-Container v.4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов.

DVD Quick Time Player v.6.5.1

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

DVD Real Alternative v.1.23

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia. Альтернатива коммерческому продукту - RealPlayer.

SpywareBlaster v.3.2

Защищает систему от spyware - программ, незаконно собирающих сведения. В отличие от других программ SpywareBlaster не требует работы в режиме background.

SpywareGuard v.2.2

Эта программа дополняет SpywareBlaster, предоставляя в режиме реального времени защиту от spyware. Антивирусы сканируют файлы перед их открытием и отменяют его в случае обнаружения вируса - Spy-wareGuard делает то же самое, но со spyware.

Swiff Player v.1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой и паузой; позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

WinAce v.2.5 final

Мощный шароварный архиватор. Имеет встроенный просмотрщик для графических файлов, HTML-страниц, файлов ASCII и документов Word. Поддерживает другие популярные форматы архивов.

DVD Winamp 5 Full v.5.05

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.

DVD Windows Media Player v.9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.



Лаборатория Касперского

Антивирус Касперского Personal v.5.0.142.
Kaspersky Anti-Hacker v. 1.5.119_rus



Z-Zone

Olympics

Выступлению нашей сборной в Афинах посвящается...



Фанатские видеоролики

Black Hawk Down Night Disco Party

Забавный видеоролик про то, чем занимаются морпехи и рейнджеры ночью в, так сказать, нерабочее время.

Lineage II



В очередной раз NCsoft порадовала нас "блокбастером" собственного сочинения. На официальном сайте корейской версии MMORPG Lineage II появился еще один снятый на движке игры ролик, посвященный второму масштабному расширению - Chronicle 2: The Age of Splendor. В программе - демонстрация B-grade брони и оружия (новинки осеннего сезона 2004) с последующими полевыми испытаниями на PvP стадионе (что-то наподобие Арены, но гораздо большего размера). Обратите внимание, как слаженно работают маги, использующие новые, кооперативные заклинания невиданной силы. Кроме того, вы сможете полюбоваться на новые локации (над и под водой), конкурс эльфийских танцев, соревнования по плаванию, бега монстров. Ну и напоследок - новые боссы.

Payne 2 the Max



Большой видеоролик, в котором собраны различные заставки из игры и просто красивые игровые моменты. Сюжет вкратце повторяет события, происходящие в Max Payne 2, хотя и несколько по-иному их интерпретирует. Ролик рекомендуется, как любителям игры, так и тем, кто ее в глаза не видел (если, кхм, конечно, такие люди еще ходят по планете).



Трейлеры фильмов

Batman Begins
Blade: Trinity
Final Fantasy VII: Advent Children
The Phantom Of The Opera

Н



Редакция во время сдачи номера

На журнал “Навигатор игрового мира” можно подписаться тремя способами, но лучший, само собой, – через редакцию.

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал

“Навигатор игрового мира”

Почтовый индекс ________ Адрес ________

Ф.И.О. ________

Телефон ________ E-mail ________

Сбербанк России

Извещение

ООО “Навигатор Паблишинг”
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО “Сбербанк России” г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
(наименование платежа)
Дата ____ Сумма платежа ____ руб. ____ коп.
Плательщик (подпись) ________

Кассир

Квитанция

ООО “Навигатор Паблишинг”
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО “Сбербанк России” г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
(наименование платежа)
Дата ____ Сумма платежа ____ руб. ____ коп.
Плательщик (подпись) ________

Кассир

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":



1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2004 второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)
38888 - без CD, 29666 - с 2CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004 второе полугодие

(красный каталог, страница 385)
82561 - без CD,82562 - с 2CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Октябрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Ноябрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Декабрь	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Январь	2005 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Февраль	2005 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □
Март	2004 г.	60 рублей □	100 рублей □	110 рублей □

(отметьте нужные варианты ■ *)*

ИТОГО ____________

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)
____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)
____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

B.SOKAL

Сибирь II







Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,»а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дюк»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект;5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская, 18 ТЦ "Вавилон"
ул. Юных Пионеров, 146 "Метида"
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а ТД"Славянский" комната №11.

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,